SD MESXES

The shrines of enigma, Compass

Jupiter, Retaliator, 3D Studio

Número 4 Agosto 1995 -250 Pts -

SD MESXES número 4 / AGOSTO´95

EDITA: Club Mesxes

REDACCION: Ramón Serna
Néstor Soriano
Juan Salvador Sánchez
Marcos Rosales

MAQUETACION: J. Salvador Sánchez
Ramón Serna

PORTADA : J. Salvador Sánchez

ILUSTRACIONES: J. Salvador Sánchez

FOTOGRAFIA: Ramón Serna

COLABORAN: Martial, Olivier & Rob (ABYSS)
Francisco Escrig, Sunrise Swiss,
Jorge Ortega, Jaume Martí (FKD)

DIRECCION: Club Mesxes
C/ Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (SPAIN)

TELEFONO: (971) 46 17 13 ; Ramón (hijo)
C.C. (Caja Postal): 29-91.392.819

SD MESXES

¡Una vez más estamos aquí!

Ya son cuatro números de **SD MESXES** los que han visto la luz... Cuatro números en los que el fanzine ha evolucionado de una forma radical (y si no os lo creeis comparad este ejemplar con el nº 1).

Para empezar esta introducción, os diré que el número de ventas de **SD MESXES #3** fue bastante aceptable, ya que se presentó la revista en la *VII Reunión de Usuarios en Barcelona*, y allí la gente la recibió bastante bién. Sin embargo, no estamos muy seguros de que este índice de ventas se supere, o que al menos se mantenga, por lo tanto... crucemos los dedos.

Como vereis, junto a este ejemplar adjuntamos otra encuesta, destinada a mejorar la revista, no tanto en el contenido, sino en la forma. Con esto me refiero a si preferiríais portadas en color, suplementos en disco, tamaño DIN A4, etc., a cambio, claro está, de un aumento de precio.

En cuanto al contenido de este número, podemos destacar como 'sorpresa', el artículo dedicado a ***ABYSS*** (concretamente a dos miembros de **IOD** y uno de **FUC**), quienes decidieron venirse a Mallorca de vacaciones y, cómo no, hacemos una visita.

Esta vez, debido a que aún no los hemos recibido, no podemos incluir el comentario del *Sunrise Magazine #17* ni del *Sunrise Picturedisk #15*, pero sí que os ofrecemos dos comentarios muy recientes, de *Shrines of Enigma* **(ELEMENT)** y *RETALIATOR* **(MGF)**; en cuanto a las utilidades, os ofrecemos el comentario de *COMPASS* y *3D Studio*; en el campo de la programación: más ENSAMBLADOR, con la continuación del artículo que se quedó a medias en el último número; también os informamos de lo ocurrido en la última reunión de usuarios en Barcelona y os resumimos fotograficamente las reuniones de Tilburg y la de Madrid.

Nada más por ahora, ¡disfrutad de este ejemplar de **SD MESXES**!



ABYSS

Todos sabreis que Mallorca es uno de esos paraisos del turismo europeo. Anualmente cientos de miles de guiris se pasean por las playas mallorquinas, y ¿porque no?, alguno de ellos tenia que ser un mesxesiano... Y así fue...

Inaros el papel que hice el día en que, por sorpresa, se me presentaron Rob van der Bragt (de Holanda), Olivier Hustin (de Bélgica) y Martial Benoit (de Francia), diciendo que recibieron una carta mia un día antes de venir a Mallorca de vacaciones. Tuve que quitarle el polvo en unos minutos a mi inglés y hacerme entender como pude (la verdad es que me entendieron mejor de lo que me esperaba). Cuando, por fin, me dijeron que estaban trabajando en un juego llamado M-KID (yo ya lo sabía, pero nunca lo había visto), me propusieron probarlo, enseñandome un disco que contenía una promo de este, pero... M-KID es solo para V9958 (MSX 2+ y T-R), y yo solo tengo un MSX 2... Bueno, no hay problema, quedamos para el Sábado siguiente y nos vamos a casa de Néstor, que él si tiene V9958.





Allí nos enteramos de la función de cada uno en el grupo: Rob (Spooky), de IOD, es el grafista, y se encarga también de las animaciones, mientras que Olivier (Maggo), también de IOD, y Martial (Slayerman), de FUC, son los programadores.

Podria pasarme horas escribiendo sobre lo que hicimos y nos enseñaron, pero haré un repaso de todo:

M-KID: Por supuesto es un excelente juego. Se trata de un arcade al estilo 'Mario Bross', de argumento sobradamente conocido... Los graficos del juego (personaje, ladrillos, enemigos, etc...) están hechos con el RGB, es decir, que son

de 16 colores, mientras que el decorado usa el sistema YJK, por lo que pueden verse los 11.000 colores, más o menos, de los que dispone el Screen 11. Este juego deja muy atrás a otra replica del Mario que se hizo 'recientemente', me refiero al Giana Sisters, que parece un virus más que un juego al lado de M-KID. Además, M-KID consta de una mayor originalidad, ya que, aunque sea del 'estilo Mario', los enemigos, decorados, y situaciones del juego son totalmente diferentes.

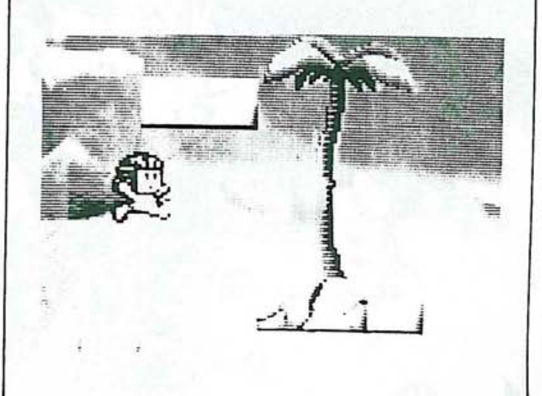
La historia consiste en que Mario, el rey de las cónsolas, es atacado por Sonic quien con un arma especial le atrapa en el tiempo, consiguiendo así acaparar toda su fama hacia él. Por tanto, el encargado de liberar a Mario es su hijo (de ahí M-KID), quien tendrá que pasar por diferentes situaciones espacio-temporales (llamemosles 'mundos') hasta llegar a su cometido.

Cada una de estos mundos se compone de tres fases, tras la cual se encontrará un gran enemigo final. Los diferentes mundos estarán ambientados en la selva, la prehistoria, Egipto, New York, y el futuro, habiendo en total 5 mundos (esto es un dato provisional).

Según nos informaron M-KID contará, además de lo tipico en estos juegos, de ciertos detalles que harán más original el juego, por ejemplo, en cada mundo, el personaje cambiara de indumentaria, según las circunstancias: en la prehistoria llevará las ropas típicas de un cavernícola, mientras que en New York irá a lo 'Jordi' con camiseta, pantalones cortos, deportivos y gorra echada para atrás. Además, M-KID contará con un gran número de trucos y pequeñas ayudas que, aunque no sean imprescindibles, harán el juego más entretenido.

En cuanto a las músicas, lo más destacable, a parte de que son geniales, es que además de contar con músicas Stereo (MSX AUDIO + MSX MUSIC), M-KID contará con otro repertorio de músicas totalmente diferentes para los que dispongan de MoonSound. Con este potente chip se crearan musicas usando 21 canales de instrumentos MIDI (de los que lleva en la ROM) y 3 para otros samples.

En cuanto al plazo previsto para su presentación, nos informaron de que lo ideal sería terminarlo para la feria de Zandvoort (Setiembre), aunque, a pesar de que la programación está terminada y a las músicas no les falta mucho, queda aun un buen trabajo con los gráficos, y no saben si les bastará el tiempo. De lo contrario, M-KID se presentaría en la feria de Tilburg (Abril).



Realmente, este tipo de juegos no está muy visto en MSX, aunque si en otros sistemas, pero la verdad es que valdrá la conseguirlo.

METAL LIMITS: Se trata de una demo de 3 discos en la que se puede ver de todo. La demo tiene dos modos para seleccionar las diferentes partes, uno a través de un esqueleto al que conducimos a diferentes puertas, cada una es uan parte de la demo, o el otro que es una réplica EXACTA del Metal Gear con la que tendremos que jugar hasta encontrar las partes de la demo. Además, si nos terminamos este juego accedemso a una parte extra muy original.

En cuanto al contenido de cada parte, es muy extenso, se pueden ver plasmas (A-LU-CI-NAN-TES), Scroll Mania: con una parte que tiene más de 10 scrolls a diferentes velocidades, barras verticales 'bailando' por la pantalla, etc... etc... En cuanto a las músicas, son MUY buenas.





AUDIO WAVE (#3): Se trata de un disco de música bastante majo, incluyendo algunas de las músicas usadas en METAL LIMITS, aunque desafortunadamente se olvidaron de meterlo en el paquete. Sin embargo, puedo aseguraros que todas las músicas que he oido de ABYSS son alucinantes!

MATCH MANIA (nombre provisional): Nos enseñaron también un juego al estilo MAJHONG que aun estaba en calidad de proyecto, con los gráficos provisionales. Se trata de un juego en el que hay que hacer desparecer las fichas que hay en la pantalla a pares, de una forma especial. Una vez que se hayan eliminado todas las de la pantalla aparecerá un gráfico al estilo PINK SOX... (me entendeis ¿no?). no podemos deciros nada más porque según nos dijo Olivier, lo que nos enseño lo hizo solo en un día...

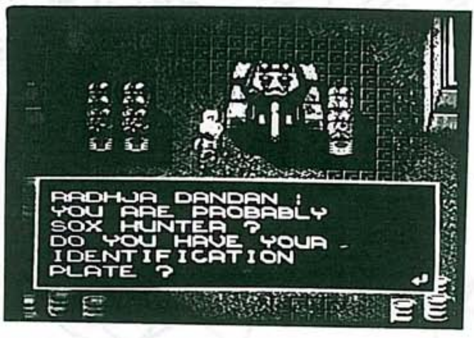
SCREEN ? DESIGNER: He de decir que no estoy muy seguro del nombre de este editor gráfico que aun no ha sido terminado, pero si que nos digeron algo sobre sus

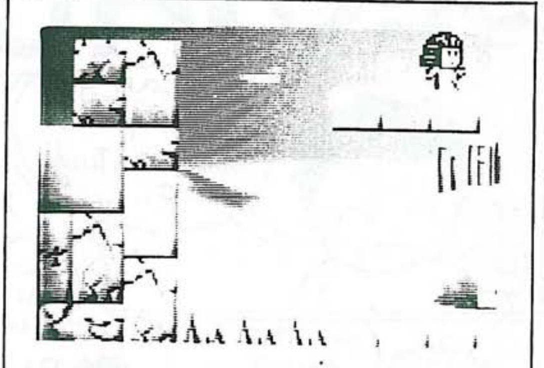
características: Se trata de la segunda parte del conocido SCREEN 11 DESIGNER, con la diferencia de que este es para GRAPHICS 9000. Respecto a la primera versión, tiene algunas mejoras, como por ejemplo, el uso de un gran menú para seleccionar los colores, a diferencia del anterior que no era demasiado comodo.

ANIMACION: Aunque parezca raro, Rob se ha hecho una animación, como si fuera un film y piensa presentarla en la próxima feria de Zandvoort. No os puedo decir mucho hacerca de ella puesto que no la vi, pero por lo bien que dibuja y, especialmente, por lo bien que hace las animaciones, puede ser muy interesante.

PROFANATION: Aquí si que puede que esté metiendo la pata con el nombre, porque no lo apunté y solo recuerdo seguro que acabava en 'ATION'...

Este es el último de los proyectos actuales de ABYSS y por el momento el menos desarrollado. Solo podemos deciros que se trata de un RPG que será para MSX 2.





Esto es todo lo que nos comentaron acerca de sus proyectos y de sus programas. Seguiremos informandoos sobre la evolución del M-KID y todos los demás programas tan pronto como recibamos nuevas noticias.

La verdad es que pasar unos dias con esta gente se hace de lo más divertido. Al principio fue un poco difícil, pero una vez que cogimos confianza, la cosa fue con ruedas...

La tarde empezó en casa enseñandoles nuestras peripecias programando y la revista, y terminó en la plaza de España comiendo pizza sentados en el suelo. ¿Qué más se puede pedir?

Como nota final hago saber que la promo de M-KID será enviada a otros clubs para que las incluyan como programa de D.P. en sus discos (suplemento o diskmagazine), sin embargo, si no os habeis hecho con ella por el motivo que sea enviadnos un disco y 50 pts en sellos y os la copiaremos (recordad que es solo para 2+ y T-R).

SECTAabyss

UNA HISTORIA REAL!!!

Ui can gou Tu anipleis nexs saturdai ?...

YES

LET'S GO TO AN AQUATIC PARK!!

Yo no se si Tendré DINERO!!

AquaTity is de bigest parc...

ALORS SAMEDI A HUIT HEURES!

OK

KONAMI

acabaramos

SABADO 8:00 A.M

8:10

YA TENDRIAN KESTAR AKÍ ...

8:30...

ESTA GENTE No VIENE

9:34... No viene

10:34.... No viene!!

8:20 PM SABADO...!

DING DONG

?

TWENTY MINUTS LATE... BUT WE ARE HERE!

3D STUDIO

Como os prometimos en el número 3, aqui está el comentario de este 'curioso' (por decir algo) programa.

La verdad es que yo me sentí algo defraudado, ya que me esperaba algo más de un programa que usara el nombre de 3D STUDIO, algo como 'renders', animaciones vectoriales, dibujos en 3D, ...

En realidad, lo único que hace este programa es trabajar con vectores, y la verdad es que tampoco lo hace excesivamente bien.

El programa funciona por iconos, por lo cual no es muy difícil averiguar la función de cada opción. Un poco por encima, esta es la función del programa:

- Primero se dibuja una figura, usando las diferentes técnicas (lineas, triangulos, rectangulos y pseudocircunferencias (lo digo asi porque parecen patatas mas que círculos)), podiendole cambiar el punto de vista, es decir, rotarla en 3D.

- Una vez dibujada la figura se elige el tipo de rotación que se le quiere dar (aumento de X, Y y Z en cada fotograma, y el ángulo).





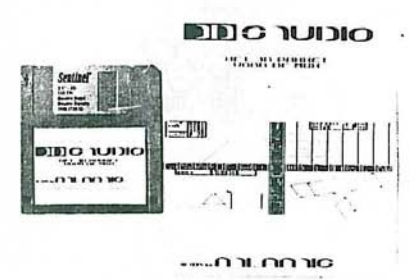
- Como opción, se puede elegir si va a hacer un zoom de entrada, salida o las dos, (es decir, que la figura vaya apareciendo gradualmente hasta ser del tamaño real), y los fotogramas que vayan a usarse para esto (cuantos más fotogramas mas suave, pero a la vez, queda menos memoria para hacer el resto)

- Despúes se elige si se quieren lineas entre los puntos, solo puntos o unas bolas que quedan muy majas, pero no sirven de nada porque no te enteras de la forma de la figura.

- Una vez seleccionado esto, y puede que alguna otra cosa que me haya dejado, se pasa a calcular todos los fotogramas, lo cual, con un MSX 2 puede ser desesperante.

Tras la larga espera, ya podremos visualizar la animación, y posiblemente sea lo último que hagamos con el programa, porque da un poquito de pena...

Un punto a favor del programa es que consta de un editor de letras, es decir, que si queremos animar una palabra o un nombre aquí se puede escribir directamente, sin tener que dibujar las letras una a una.



Pero lo mejor del programa (entiendase 'mejor' como 'menos malo') es que una vez hecho todo esto pueden grabarse los datos y realizar las animaciones mediante los diferentes 'drivers' que hay en el mismo disco.

En general, los drivers son igual de lentos, pero hay tres (los tres últimos en el menú) que si valen la pena.

La verdad es que si os fijais en la forma en que funciona el programa, es decir, calculando todos los datos por adelantado y luego simplemente leyendo los datos y dibujandolos, vereis que no tiene mucho mérito, especialmente si lo comparais con alguna demo de FUZZY LOGIC (Maths Magicians, por ejemplo) en la que se mueven figuras con muchos más puntos a velocidades infinitamente superiores y calculandolo todo en tiempo real.



Por otra parte, hay que añadir que el programa usa la VRAM para guardar los datos, y siendo SCREEN 5 se 'come' al menos una página, por lo que puede no ser muy conveniente.

Creo que como programadores no se han lucido mucho, y en cuanto a lo de poner como nombre '3D STUDIO' a un programa asi... la verdad, no lo entiendo!

Conclusión: Pasad de comprarlo a no ser que os sobre la pasta o que os pique mucho la curiosidad.



JUPITER

Para empezar, al contrario de lo que os comunicamos en el MSX FLASH del pasado número, el Jupiter NO tendrá el MoonSound ni el Graphics 9000. Para ser sinceros, Jupiter no será exactamente un ordenador, sino que se tratará de una 'placa madre'.



El Jupiter contará 'de fabrica' con lo siguiente:

- CPU Z-380, que es 'el hermanito mayor' del Z-80. Existen dos posibilidades, una es el Z-380 a 20 Mhz y el otro a 40 Mhz, aunque parece ser que se ha optado por la más rápida (40 MHz). La inclusión de este chip asegura la total compatibilidad con el Z-80 (al contrario de lo que algunos piensan), pero no, por supuesto, la del R-800 del Turbo R, que fue un invento algo extraño de PANASONIC.
- Interface SCSI, a través del cual podrá conectarse un Disco Duro, CD Rom, etc...
- Disquetera de alta densidad (HD).
- 2 MB de RAM, uno que se usará de la misma forma que en los MSX anteriores (paginados en segmentos de 16 Kb), y otro para el 'modo Jupiter' (capaz de direccionar hasta 4 GB).

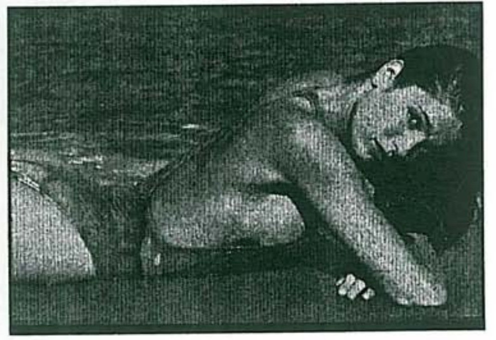
En cuanto a las características del Z-380 os adelantamos lo siguiente:

- 40 MHz
- Data path de 32 bits
- Código objeto compatible con Z-80
- Espacio lineal para direcciones de 16 bit (64 Kb) o 32 bits (4 GB).
- Ejecución de instrucciones (2 ciclos por instrucción)
- Grupo de carga de 8 bits, 16 bits y 32 bits
- Operaciones lógicas y aritméticas de 8 bits
- Operaciones lógicas y aritméticas de 16 bits con operaciones aritméticas para cálculo de direcciones de 32 bits



- Grupo de instrucciones para multiplicar y dividir (sin fallos -je,je-)

- Operaciones de entrada/salida de 8 bits

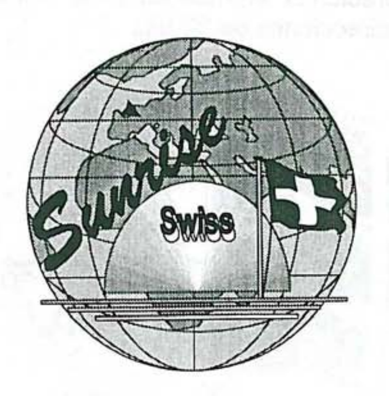


Graphics 9000

- Operaciones de entrada/salida de 16 bits

Esto es lo que tendrá el Jupiter 'original', es decir, que ni poseerá 'tarjeta' de video ni de audio, al contrario de lo que nos pensabamos.

Esto no significa que el Jupiter no vaya a tener sonido ni imágenes, sino que cuando lo compres recibirás solo esto, podiendo ponerle luego el Graphics 9000 , el MoonSound, un



Disco Duro, CD ROM, etc... a tu gusto, conectandolo en un SLOT (interno) o al interface SCSI.

A algunos esto puede sonarles a PC, y más aun cuando os diga que se venderá dentro de una caja de PC (por ser más barato).

Otra característica del Jupiter es que tendrá dos modos, uno para funcionar como un MSX normal (o sea, totalmente compatible) y otro, el 'modo Jupiter' que usará todas las ventajas del Z-380, al igual que el Turbo R tiene el modo Z-80 y el modo R-800, aunque diferenciandose en que el Jupiter solo dispondrá de una CPU.

En cuanto a su fabricación, hay que decir que Henrik Gilvad ha ideado un prototipo el cual, este verano, tendrá que comprobar, sometiendolo a diferentes tests de prueba con el Graphic 9000 y el MoonSound.

Por lo tanto, es imprevisible saber cuando será posible hacerse con uno de estos aparatos, pero esperemos que la espera no sea muy larga.

Por último, solo me queda decir que lo de Jupiter es solo un nombre provisional, y no es del todo seguro que vaya a ser el verdadero nombre de la nueva generación.



PARADREAM

Título:PARADREAM
Casa/autor: RAC HOUSE
Sistema: MSX Turbo R
Música: FM
Formato : 1 x 2DD
Año: 1.992

Este juego es para Turbo R, viene incluido en el Magazine Summers 92.

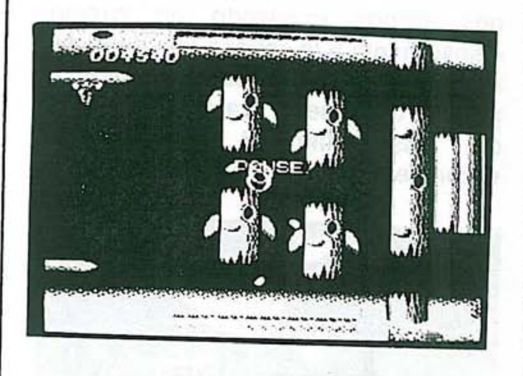
Antes de empezar a jugar nos colocaremos en Setup Room, y luego en Dick Stock, donde aumentaremos nuestras vidas de 3 a 5, el nivel lo dejaremos en normal.

Las armas que utilizaremos serán:
Bola azul = Short Laser
Bola Roja = Hyper Bomb
Bola Verde = Braster

Dream 1, WOODLAKE

En la primera fase, que es la más fácil, hay que conseguir matar al máximo número posible de enemigos, incluidos sus disparos, y para ello utilizaremos la bola verde (Braster) que va directa a los enemigos, asi conseguiremos vidas extras.

Para matar al enemigo del final de fase, priemro mataremos a las flores y peces que hay a nuestro alrededor (muy rápidamente), después nos aproximaremos a la cabeza de madera y nos situaremos justo enfrente de su boca, casi tocandola, y le dispararemos hasta que deje de soltar bolas verdes, luego iremos debajo de él hasta que acabe de disparar y volveremos hacia su boca donde repetiremos la misma operación hasta que muera.



Dream 2, WINDCAVE

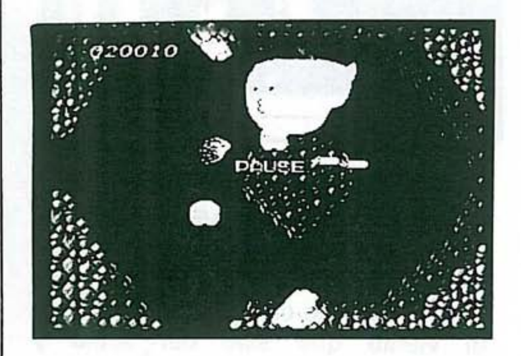
En esta segunda fase seguiremos con la misma arma, deberemos tener mucho cuidado con los ventiladores y el viento que sale del suelo y paredes, además de los murcielagos que nos caen y disparan desde arriba, asi como de las nubes que salen de las montañas. En esta fase aconsejo ir por la parte baja de la pantalla.

El enemigo de final de fase es una gran nube que mataremos colocandonos en la entrada de la cueva y disparando sin cesar solo vigilando los disparos que nos suelta ya que las nubes que suelta son destruidas por nuestros disparos.

Dream 3, FIREROAD

En esta tercera fase seguiremos con la misma arma, teniendo mucho cuidado con los pájaros de fuego y los cangrejos que nos disparan. Habremos de vigilar las rachas de fuego y los soles que nos tiran bolas, estos últimos enemigos disparandoles repetidamente cesan de tirarnos bolas.

El enemigo de final de fase es un dragón de fuego que nos perseguirá por toda la pantalla, para eliminarlo nos iremos moviendo en circulo disparandole a la cabeza (sin dejar de movernos) y a las bolas de fuego y pájaros que suelta. Para protegernos de sus ataques nos iremos escondiendo detrás de los soles.



Dream 4, RUINS

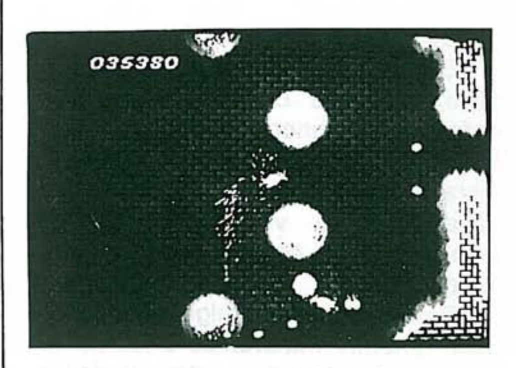
Seguiremos igual, vigilando a las cabezas que nos disparan y a los jarrones, a estos si no nos damos prisa en matarlos sueltan unas monedas que si nuestro disparo las toca nos persiguen por toda la pantalla hasta matarnos, si es que no las matamos nosotros antes. En esta fase nos tendremos que ir abriendo paso a través de unas bolitas que se destruyen con nuestro disparo. Recomiendo ir por arriba.

Al llegar al monstruo final veremos que es una esfinge que mataremos disparándole a una joya roja que tiene en el pecho. Es MUY IMPORTANTE no romper las bolitas que hay a nuestro alrededor ya que estas nos sirven de escudo de los disparos enemigos. Hemos de quedarnos lo más retrasados posible e ir disparando hasta que muera. Si no llegais con el Braster tendreis que coger el camino de abajo y poneros en linea con la joya roja.

Dream 5, CRISTALICE

En esta fase cogeremos la bola azul (Short Laser), los enemigos son unos pingüinos y osos que nos disparan sin cesar, también hay unas cabezas gigantes que nos disparan bolitas que nos persiguen por toda la pantalla.

El enemigo de final de fase son dos cabezas. Una con los ojos rojos y la otra con los ojos amarillos. Para acabar con ellas primero mataremos a la de los ojos amarillos y luego a la



de los ojos rojos que es más peligrosa.

Dream 6, GHOST CASTLE

Esta es la última fase, y la más complicada. Aqui cogeremos la bola roja (Hyper Bomb) que es con la única arma con la que he logrado matar al monstruo final. Los

enemigos son unas arañas verdes que salen de entre las plantas que son del mismo color, y unas calabazas que nos sueltan a otras calabazas. También hay unas pequeñas calaberas y unos fantasmas que salen de unas ventanas.

El ememigo de final de fase es una gran calabera con un gorro pirata. Para matarlo nos colocaremos encima de él, de tal manera que las bombas le caigan en los ojos y en la boca. Hay que tener mucho cuidado con los fantasmas que suelta, primero suelta tres ordas de fantasmas normales y la curata vez suelta unos fantasmas que van hacia abajo o arriba, dependiendo de su color. Una vez hemos conseguido matarlo no aparecerá su fantasma, al que mataremos colocandonos encima de él y diparando rápidamente las bombas, luego nos alejaremos de él, vigilando que no nos aparezca por el otro lado de la pantalla, ya que la artraviesa, y volveremos a bombardearlo cuando se pare, asi hasta que muera. Después vermos la demo del final.

_ Jorge Ortega García



TRUCOS

M-KID

Estos trucos fueron revelados por los propios programadores de M-KID y sirven para la promo que os hemos comentado:

Desde el sistema operativo teclead:

A\>MKIDTEST/Rx/Jy/ABYSS

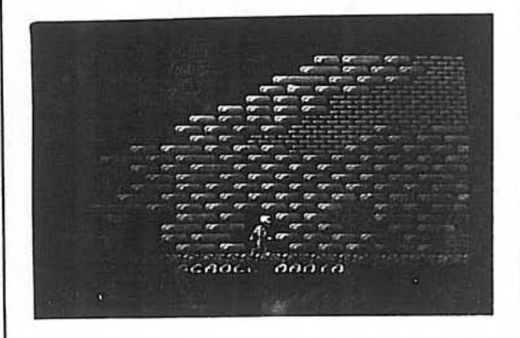
Con x seleccionais el chip 1=R800, 0=Z80; con y seleccionais 0=Cursores, 1=joystick port 1, 2=joystick port 2; y por último, poniendo ABYSS tendreis vidas infinitas.

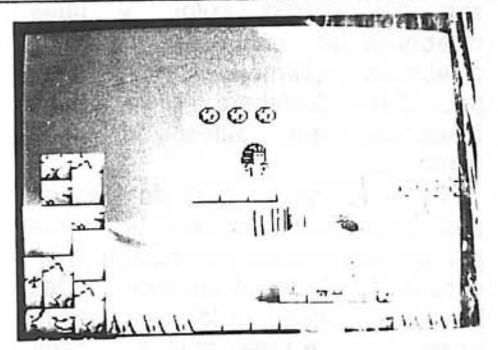
Pensad que NUNCA os quedareis atrapados por el decorado, de ser así, siempre hay una forma de salir destapando algun ladrillo oculto.

Podreis acceder a una fase de bonus si llegais a un sitio en el que hay un bloque con un pingüino y lo tocais.

METAL LIMITS

Ya se que es un poco raro poner un truco en una demo, pero los chicos de ABYSS lo han hecho. El truco consiste en pulsar las letras de





«IOD» a la vez cuando os encontreis en la parte del esqueleto (donde se seleccionan las partes de la demo). Con él accedereis a una parte oculta en la que podreis ver unas cuantas demos 'extra'.

ZANAC'87

Francisco Escrig nos envia un truco para el ZANAC'87:

Para pasar de nivel (no de round) debeis a las caras 'sonrientes' y os aparecerá una cápsula de color amarillo. No la cojais y esperad a que se vuelva de color negro. Ahora si: si cogeis la cápsula de color negro desaparecerá la actual pantalla y automáticamente pasareis de nivel. Este truco puede repetirse todas las veces que se quiera.

PIXESS

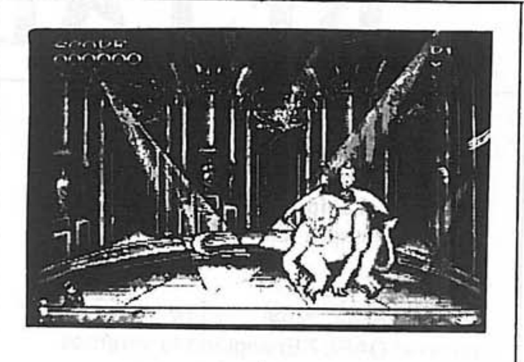
Para este juego de COMPJOETANIA existe un truco bastante útil. Consiste en pulsar STOP durante el juego he introducir la palabra INSIGHT. Os saldrá un menú con el que podreis activar o desactivar las facilidades al igual que pasar de pantalla.

SHRINES OF ENIGMA

De la mano de Ramón Serna y para los que os hayais quedado atrapados en alguna fase de este juego aquí van los paswords para las fases 2-46

2	QWGEAFBI	11	QWPEAFKI
3	QWKEDFCI	12	QWQEAFLI
4	QWKECFDI	13	QWREAFMI
5	QWLECFEI	14	QWSEAFNI
6	QWMECFFI	15	QWTEAFOI
7	QWLEAFGI	16	QWUEAFPI
8	QWMEAFHI	17	QWVEAFQI
9	QWNEAFII	18	QWGEAFRI
10	QWOEAFJI	19	QWKEDFSI
20	QWKECFTI	29	VEOBEEQS
21	QWLECFUI	30	VEPBEERS
22	QWMECFVI	31	VEQBEESS
23	QWNECFWI	32	VERBEETS
24	QWOECFXI	33	VESBEEUS
25	QWPECFYI	34	QWGEAHBI
26	QWQECFZI	35	QWHEAHCI
27	VEMBEEOS	36	QWIEAHDI
28	VENBEEPS	37	QWJEAHEI

38 QWKEAHFI
39 QWLEAHGI
40 QWMEAHHI
41 QWNEAHII
42 QWOEAHJI
43 QWPEAHKI
44 QWQEAHLI
45 QWREAHMI
46 QWSEAHNI





Otro password: CONTINUE ... al introducirlo aparecerá el mensaje VALID PASSWORD y a partir de entonces cuando os maten se os dará la oportunidad de continuar con F-5.

El final del juego no es exactamente la fase 46, pero esta es la última a la que se puede acceder, posiblemente por algunos 'bugs' que se les han colado a los de MGF...

Jorge Ortega nos envía las claves para el Maray No Hinou:

2ª fase: LC0J 4D58 A4FA 9
3ª fase: CUNA 4728 17A0 2
4ª fase: FQP3 SE5C F7DA K
5ª fase: Q_K4 KN5E 3TCJ A

También nos pide ayuda para la 5ª fase del juego ego Aliens el Regreso de Activision, o al menos dónde encontrar al monstruo final de esa fase. Si alguno de los lectores es aficionado a este juego... ya sabe.

RETALIATOR

Un arcade espacial.

Por fin. Ya echaba de menos el placer de destruir sin piedad alguna todo aquel artefacto alienígena que se me acercara. Cuánto tiempo sin un arcade espacial nuevo...

Pero...

Oh, duda cruel. ¿Será tan "bueno" como el DASS? Enseguida lo veremos.

RETALIATOR

MGF nos presenta un nuevo "shoot-em-up" similar, según dicen, al Space Manbow. Afirmar tal cosa es arriesgarse a pillarse los dedos de una manera estrepitosa, ya que Space Manbow es mucho Space Manbow. Pero como no soy amigo de los prejuicios, primero veré, oiré, probaré y oleré el juego, y luego opinaré.

Para empezar, al menos la caja llama la atención, como mínimo por su tamaño. En el interior encontramos el disco con esa pegatina tan bonita y brillante típica de los productos Sunrise, y un manual de instrucciones (juro que me pongo a aprender holandés en cuanto me termine el Nemesis 4). Curiosidad: según el manual la cantidad mínima de RAM necesaria para cargar RETALIATOR es 64Kb. Pero según la parte trasera de la caja y la inscripción en el disco, la





cantidad de memoria necesaria se eleva a 128Kb. Como hace tiempo (años enteros) que no veo un MSX2 con 64Kb de RAM, el misterio, sintiéndolo mucho, va a quedar sin desvelar.

MSX. MAIN RAM: 1152 KB

Tras esta bonita presentación cortesía de Sanyo la unidad de disco comienza su consabido guak, guuaaaakk y el juego se carga, pues tal es su deber. El logotipo de Sunrise no se lo salta ni dios en el hipotético caso de que tenga MSX. Detrás viene el logo de MGF, acompañado, por sorpresa y sin avisar, de un POTROOOMP en nueve canales que te puede asustar si estas algo desprevenido y tienes el volúmen más alto de lo habitual (procura que esto no te pase a las cuatro de la madrugada como me ocurrió a mí, sobre todo si tu familia tiene la mala costumbre de dormir a esas horas tan intempestivas).

Y comienza, cómo no, la demo/intro/presentación (llámese a gusto del consumiente). Con una música que no está nada mal y unos gráficos que no destacan ni por buenos ni por malos empieza nos cuentan de qué va la cosa. Desde luegos, estos tíos/as (soñar no cuesta nada) no se han andado con

chiquitas a la hora de buscar un argumento: resulta que el sol. harto va de dar energía sin recibir nada a cambio, decidide dar un giro radical a su vida y convertirse en una supernova. Los humanos, mosqueados ellos, le sultan un "ahí te quedas" a coro, se suben en unas naves muy bonitas que han construido y, hala, a recorrer universo en busca de una estrella más enrollada que, de paso, disponga de un planeta cómodo y bonito en el que vivir.

Pero ya se sabe cómo está el tráfico espacial, y como hoy en día le dan el carnet de memteorito a cualquiera, pues va uno y choca con una de las naves. Oh... No importa, quedan más naves con más humanos. La búsqueda continúa.

Pero diez años más tarde, microsegundo más o menos, se producen una serie de crueles asesinatos. Los asesinos son, casualmente, las víctimas resucitadas de aquel trágico accidente espacial. Se funda una nueva organización, UMEDO, encargada de investigar estos asesinatos y erradicar la causa (eufemismo para "cargarse a los muertos esos").

En esas que un Objeto Grandote No Bienintencionado se acerca al nuevo planeta con cara de pocos amigos. Entonces Paul Centus, un miembro de UMEDO, agarra la nave RETALIATOR, diseñada especialmente para UMEDO (hasta podemos ver un esquema detallado del artefacto. ¿De qué Nemesis 3 me suena esto?) y sale a averiguar, por las malas o por las peores, a ver de qué va esta gente.

EL JUEGO

Si nos decidimos a pulsar espacio de una vez aparecerá ante nosotros un par de ojos rodeados de algo de cara. La chica en cuestión nos informa de nuestra misión: darle un buen repaso al gigantón extraterrestre para poder examinar sus



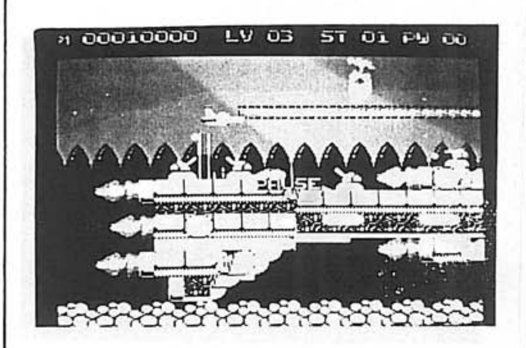
restos y averiguar su procedencia.

¡Allá vamos! Uno, dos, tres... ¡¡cuatro scrolls simultáneos!! No está mal para empezar. ¡¡¡Y vaya música!!! Esto empieza muy bien.

Pero en cuanto avanzamos un poco y vemos los gráficos... uh... esto... me temo que no pasan de regularcillos. En fin, no se puede tener todo, pero creo que se podrían ser bastante mejores.

Una cápsula ante nosotros. Al disparar sobre ella aparece una letra... al disparar otra vez aparece otra... Es el mismo sistema de armamento del Super Zelixer. Disponemos de cuatro armas, cada una con dos niveles de potencia: velocidad, misiles, laser y bomba destroza-todo de un solo uso.

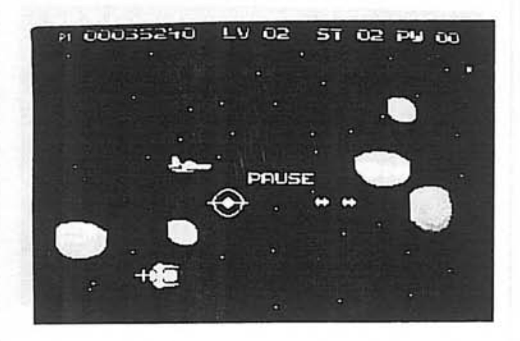
Seguimos jugando. Aparecen unos pajarracos zigzagueando y unas "cosas"

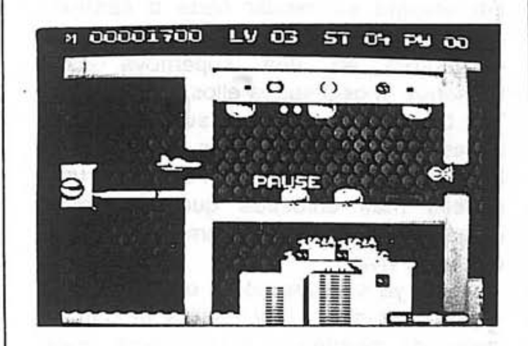


que no paran de dispararnos. La verdad es que el juego engancha bastante. Y la música, insisto, es fabulosa (FM PAC 9 canales.) Nos acercamos al gigantón. Más balas, cápsulas, bases, unos avioncitos que es mejor esquivar y... la unidad central de nuestro amiguito, que machacaremos sin piedad teniendo cuidado, eso sí, con el láser con el que nos recibe, de tamaño considerable. Boom, crash, bum... Bueno, tampoco era tan difícil.

Caramba, ahora aparece el jefe, de ojos algo más discretos. El tío ha descubierto, él solito, que los malos son cyborgs, creados por alguna mano humana. De nuevo aparece nuestra amiga la "ojitos". ¡El enemigo ha capturado tres planetas y hay que recapturarlos! Y claro, mientras llegamos a nuestro destino nos darán un poco la lata.

¡La fase de los meteoritos! ¡¡Y hay muchos!! Con una música no menos genial que la anterior, prepárate a disparar, esquivar y toda la parafernalia propia de una fase con meteoritos. Y la verdad es que a veces incluso se pone difícil. Empieza a gustarme este juego... El monstruo final no es que sea muy difícil, pero un extraño campo gravitatorio te hará ir hacia arriba y hacia abajo mientras esquivas las balas, lo cual aumenta algo la dificultad.





TRES PLANETAS PARA TI...

Ahora toca recapturar los tres planetas, y podemos elegir en qué orden. Esto me recuerda a algún Salamander, pero no sé cual. Pues nada, vamos a R3001, la fortaleza del enemigo (no hay datos sobre ella -¡Oh!-). Aquí lo principal es tener cuidado con las bases terrestres/techestres que no paran de disparar, y con los misiles que caen del techo. Si eres tan masoca como yo disfrutarás con un trozo de la fase en el que el camino se estrecha muucho, y enfrente tienes unas bases que te disparan muuucho...

El bicho te lanzará un gancho que resulta muy gracioso a no ser que te alcance, y cuando ya lleves un rato tocándole las narices, una especie de erizos que más vale no ponerse a examinar. Pero, bueno, como has llegado hasta aquí con laser y velocidad, esto está chupado, ¿verdad...?

Si te has acalorado pásate ahora por Meteus, el planeta helado. Diosssss, qué música, es increíble. Aquí la principal dificultad la aporta el intrincado mapeado, con algunos pasos bastante estrechos, mientras unas graciosísimas bases te disparan y alguna que otra estalactita cae

del techo. Pero, bueno, tú estás bien abrigado y adémás nada te asusta (...). El bicho final tiene su gracia. Es IMPOSIBLE acabar con él si no das con un pequeño truco que no desvelo para no quitar emoción a la cosa (soy así de malo...)

¡El jefe de nuevo! Nosotros trabajndo y él, mientras, de parloteo con los enemigos. Pues resulta que tienen un jefe orgánico (¿ein?) y una superfortaleza que, cómo no, debemos atacar en cuanto recapturemos el planeta que nos queda: Vega, el planeta jungla/bosque. Pues a por él.

¿Pero cómo es posible hacer músicas así en FM? ¿Qué pasará cuando esta gente haga algo para MSX-AUDIO? Me da miedo pensarlo. Bueno, a lo que íbamos, la fase es verde que te quiero ídem. También aquí el recorrido es intrincado, y además hay unas bases y unas arañitas de gatillo fácil que, junto con los avioncitos aquellos de la primera fase, nos amenizarán el recorrido. ¡Estupendo! Me encanta sufrir. Un consejo: si mientras el scroll desciende se descomponen las baterías PSG, no dejes de mover la nave,y se arreglarán. Misterios de la vida.

Después de pasar por un par de sitios lo que se dice estrechitos, amenizados por una ración de balas cortesía de las bases terrestres/techestres y de las simpáticas arañitas, llegamos al consabido "bicho gordo", que es... pues eso, uno de esos aviones que se abalanzan hacia nosotros sin pedir permiso, pero más gordo. No le permitas que te arree en la carrocería, que el muy capullo no tiene seguro...

CA'N DOLENT

Tras desearnos suerte y decirnos que, en adelante, estaremos más solos que la 0.34, el jefe y la ojitos nos envían al hogar, armado hogar del malo. Al principio la cosa parece facil, pero en cuanto tengamos que pasar por unos pasos muyyyyy estrechos, mientras unas bolitas que se mueven sobre raíles disparan justo cuando no hay sitio para maniobrar, empezaremos a dedicar a los programadores unos comentarios no muy amables...

Y llegamos, por fin ("por fin" significa más tiempo para unos que para otros, según el grado de nemesización del jugador) al ultimísimo bicho, que es, para entendernos, "el primo de Zumosol" del malo de la primera fase: nada menos que tres lasereses amenizados con balas de las conocidas para que no tengas la mala tentación de maniobrar para esquivar los laserereses... Un consejo: para que las fuerzas no sean muy desiguales, procura llegar aquí con, al menos, un nivel de laser, pues de lo contrario puedes sufrir bastante. Tú insiste, y tarde o temprano el primito caerá, explotará, se hará daño y se desintegrará...

THE FINAL OF THE JUEGO

Pues yo me esperaba algo más que la felicitación de la humanidad en pleno por la buena faena hecha, pero en fin... Por cierto, ¿de qué Solid Snake me recuerda ligeramente la música del staff?

Resumiendo: este juego tiene en su favor un scroll múltiple impecable, una jugabilidad y una adicción fuera de toda duda, y sobre todo unas músicas fantásticas. En su contra: el juego se hace corto, pues hay pocas fases y éstas son, en mi opinión, demasiado cortas. Y luego está el tema de los gráficos... es una lástima, pues el juego pierde muchos puntos por culpa de un grafismo ciertamente pobre. Se me busquen un grafista, please.

Pero, a pesar de todo, ha estado bien. ¡Más chotemups, por favor!

///// KONAMI MAN \\\\\\

BARCELONA'95

Una vez más, como ya va siendo habitual, se celebró el pasado día 30 de Abril la *VII Reunión de Usuarios de MSX*, y como también va siendo habitual tuvo lugar en las cocheras de Sants, aunque esta vez en una sala algo mayor a las anteriores.

La novedad en esta reunión fue el cambio de estilo, ya que pasó de ser una reunión en la que todo el mundo está sentado mientras alguien, en un único expositor presenta su 'material', al más típico 'estilo holandés', es decir, una sala llena de stands en la que la gente se pasea de un lado a otro viendo, preguntando, comprando, o simplemente curioseando.

El precio de la entrada fue de 500 pts, mientras que los stands costaban 1500 pts (sin incluir este ninguna entrada). La verdad es que el número de stands no fue muy elevado, pero vamos a comentar un poco el contenido de cada uno, en el mismo orden en que se encontraban:

STAND 2ª MANO:

Sin duda este fue uno de los mas exitosos de la reunión. En él se podia encontar todo el material de segunda mano que los usuarios llevaban para su venta. Podian encontrarse multitud de cartuchos(Konamis principalmente) , joysticks, juegos, un monitor en fosforo verde , un MSX 2 F9S, y muchas otras cosas que no recuerdo. En general, la inclusión de este stand fue una muy buena idea.

FKD

Este fue otro de los stands más visitados, debido, entre otras cosas, al gran repertorio de material que presentaban: demos, juegos (llevaron el *SHRINES OF ENIGMA)*, el ejemplar especial Tilburg del *FKD-FAN*. Este stand estuvo todo el día repleto de gente atraidos por la música y las imagenes que no dejaban pasar a la gente sin quedarse un rato mirando.

JOSE MARIA ALONSO & CIA

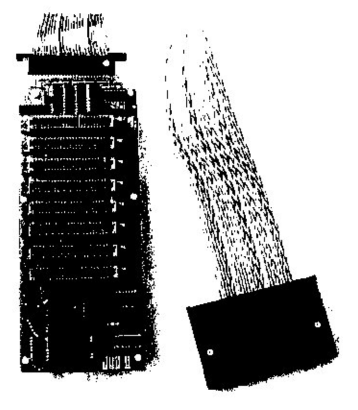
En este stand se presentaban las maravillas de la tecnología aplicadas al MSX, es decir: un Turbo R con Disco Duro, CD ROM y Graphics 9000. Especialmente se le dió importancia al Graphics, del cual se mostraron animaciones, y un curioso



programa que realiza un zoom en tiempo real, hecho en BASIC (!)...

LEONARDO PADIAL

En este stand Leonardo Padial presento, además de las ampliaciones de 1 Mb (que creo que se vendieron muy bién), un prototipo del ampliador de 8 slots, sí sí, 8 slots... La verdad es que daba un poco de miedo, al igual que otro prototipo de un Z-80 a 40 Mhz... no estoy seguro de si se trataba solo de una curiosidad o si en realidad pretende desarrollar este, cuando menos estraño, artefacto, pero de lo que si estoy seguro es de que el contenido del stand era muy interesante.



CLUB MESXES

Dando la vuelta a la sala se encontraba (un tanto apartados de las masa) el stand que pusimos nosotros. En él se presentó el pasado número del *SD MESXES (#3),* al igual que se volvió a presentar la *3D Demo* y el *Nestordisk #1.* En general no podemos quejamos de la aceptación de nuestro material, y esperamos que la próxima vez sea, al menos, igual.

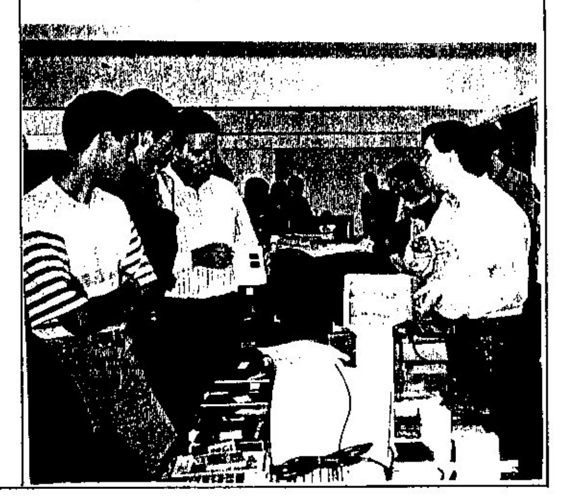


PROFILE

●本名、杉本理恵。1974年9月25日大阪府出身。現在16歳。身長159センチ、体重48キロ、スリーサイズ79、58、79。趣味はきれいな絵を見るのが好きなので、美術館に行くこと。

TRAPOSOFT

A nuestro lado se encontraba el perverso celebro que ocasionó este encuentro másivo de adictos al MSX, me refiero a Ramón Ribas, quien presento, además del tan esperado TELEBASIC #3, dos demos de COMPJOETANIA, The Last Dimension y CYBER MUSIC, siendo esta última lo más reciente de este grupo holandés. Además de esto, también disponia de varios patchs en inglés, de juegos como el DRAGON SLAYER VI y el YS II.



GNOSYS

Este grupo de Murcia presentó su nuevo fanzine MSX SPIRIT, fruto de la fusión entre ROBY DISK y ETERNAL Magazine aunque también se encontraban los antiguos números de ROBY y ETERNAL. Además de esto, anunciaron la próxima aparición de los CDs para CD ROM MSX con recopilaciones de juegos para MSX.



PCros

La verdad es que no se que pintaban allí estos tios, pero tenian un stand. Se trata de un club de usuarios de PC que querian demostrar lo que nosotros estamos artos de oir... La verdad es que no me fije mucho en ellos, o sea que poco os puedo contar.

RAMON CASILLAS

Ramón Casillas no tenía exactamente un stand, más bién se paseaba de allí para allá con un arsenal de MSX FAN que se desintegró rápidamente en manos de los usuarios. Si mal no recuerdo, también llevó los ya conocidos pins de Konami y puede que las pegatinas también (?).



Desafortunadamente estos eran todos los stands que hubo en la reunión, y la verdad es que son más bién pocos. En cuanto a la asistencia tampoco fue muy excesiva, pero como de costumbre asistieron unas 100 personas por la mañana, aunque por la tarde la cosa fue decayendo hasta quedar solo unos 20 usuarios.

Para terminar, solo recordaros la importancia de estos encuentros y animar, tanto a usuarios como clubs, a que asistan a la próxima o pongan su propio stand.



COMPASS

ENSAMBLA... ¿QUE?

Mallorca Island. Principios de los 90. Transcripción aproximada de la conversación entre dos de los miembros del entonces inexistente CLUB MESXES.

-¡Que sí, hombre! ¡Es cierto!

-Venga ya. Me tomas el pelo.

-Te lo juro, que en la MSX-CLUB de este mes dicen que hay una forma de programar el ordenador para que los programas vayan más rápidos que en BASIC.

-Sí, claro. Y si no es en BASIC, ya me dirás cómo se puede programar el MSX.

-Pues aquí lo pone. Mira: se llama... ENSAMBLADOR. Y además de ganar velocidad, tienes acceso a partes del ordenador inaccesibles desde el BASIC.

-¡¡Pero qué me dices!!

-Pues lo que pone aquí.

-Pues habrá que probarlo. ¿Y cómo se hace eso del ENCENDEDOR?

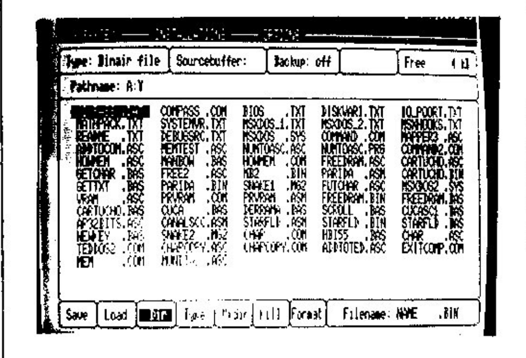
-(...) Pues hay que encontrar un programa que te deje introducir los listados estos tan raros. Lo malo es que yo no tengo ninguno.

-Pues yo tampoco...

(Meses después...)

-¡Mira esto! Resulta que en uno de los discos que tenía por ahí perdidos hay un programa llamado RSC, que sirve para programar en ensamblador.

-Tío, le estuve echando un vistazo a uno de estos listados y esto parece chino del difícil, no sé si vale la pena.



-Sí, mira, ojeando algunas MSX-CLUB he aprendido algo de ensamblador. Me he hecho un programa que te mueveuna "A" por toda la pantalla. Ya verás cono es más rápido que el BASIC.

-A ver, a ver...

-Mira, comparemos: este es el programa de la "A", en BASIC.

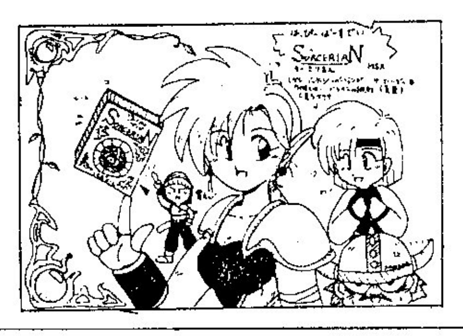
-Vale, bastante lento.

-Ahora en Turbo-BASIC.

-Mejora bastante.

-Y ahora, esta es la versión en ensamblador.

-Pues no funciona, porque no ha hecho nada.





-¡Ahí está la clave! ¡¡Ha barrido la pantalla tan rápido que no nos ha dado tiempo a ver nada!!

-¡¡¡ACABAAAARAMOS!!!

-Pues yo, ahora mismo me pongo a aprender ENSAMBLADOR.

(Años después...)

-¡Uf, por fin he acabado el CMDERO! La verdad es que el RSC está empezando a resultarme algo pastoso.

-¿Y no hay otros ensambladores?

-¡Son peores! Tienes que editar el listado por separado, después depurarlo con un programa, compilarlo con otro, linkarlo... total, un follón.

-Pues aquí en un Sunrise hablan de un nuevo ensamblador que están haciendo los de Compjoetania.

-A ver, a ver... Editor, ensamblador, depurador y monitor integrados... control total de la memoria... instalable en disco duro (algún día tendré disco duro)... ¡¡¡ LO QUIEROOOOO !!!

-Pues me temo que aún van a tardar como un año en terminarlo.

-¡¡¡AAAARGFLSHES!!!

(Un año después...)

-RIIING... RIIING...

-¿Diga?

-¡¡Ramón!! ¿Yas vuelto dolanda? ¿Me traes el COMPASS? ¿Eh? ¿Eeeh?

*-¡¡Joer tío, **estás zummmbao!!** ¡Cálmate, hombre! Sí, aquí está, puedes pasar a reco... MEEEEC oh diosss, no es posible...*

-¡¡AQUISTOY!! ¡Aborejam el **COMPASS!**

-Pues helo aquí.

-¡¡¡GUUUOOOOLLLLAAAAAAA!!!

(Julio del 95. CLUB MESXES's headquarters, o sea, Ramón Serna's house)

-Néstor: el fanzine ha de salir en agosto, y aún has de comentar el COMPASS y el RETALIATOR. Y tú SaveR, te toca el SHRINES OF ENIGMA, los fanzines y los mapas del YS II. Conque me lo hagan todo

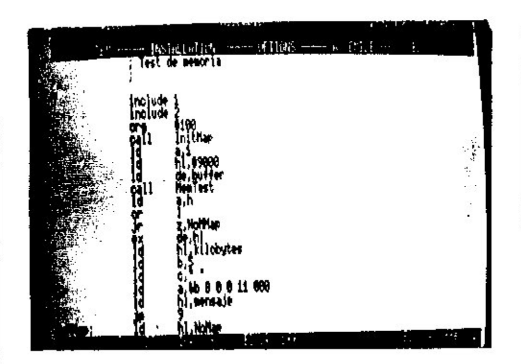


AHORA PERO. ¿Me oís? Pero... ¿ande san metío estos?

-(Desde la cocina)*: Glub, glub, ñam... ¿Has visto lo bien surtida questá la nevera del Ramoni? ¡Yel muy k-bron no nos dice nada! Ñam, gronfs...*

-¡¡¡FFFFUEEEERA DAQUI!!!!!!!!

-Falen, falen... (burps) Pos ná, habrá que comentar un poquillo...



COMPASS#1.0

Bueno, dejemos la secta para Marcos y vamos al grano.

No exagero si os digo que COMPASS es el mejor ensamblador/desensamblador habido y por haber, al menos en mucho tiempo. Es fácil de usar, cómodo, completo y potente. Tiene, eso sí, los errores propios de toda versión 1.0, pero serán olucionados próximamente en una nueva versión. Necesita 176K de memoria libre para funcionar, o lo que es lo mismo, un ordenador con un mínimo de 256K de memoria.

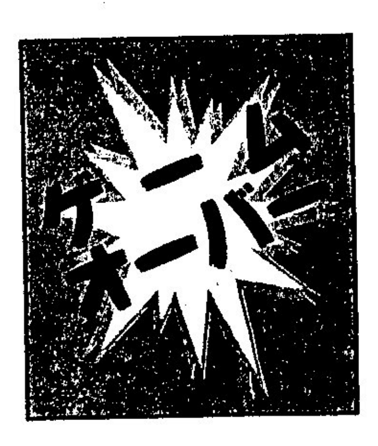
Las características generales del programa, que ya fueron comentadas brevemente en un Súnrise Magazine, son:

- Editor/ensamblador, depurador y monitor independientes pero interconectados e integrados en un solo programa. Pasar de uno a otro es tan fácil como pulsar una tecla.

- Acceso a la mayoría de las funciones mediante menús desplegables o, para los que tengan prisa, por medio de combinaciones de teclas (CTRL+...)

- Control total y absoluto de la memoria, manteniendo compatibilidad con la gestión de la misma realizada, en su caso, por el DOS 2 o por el MEMMAN. Podemos elegir a qué queremos destinar todos y cada uno de los segmentos de 16K disponibles: fuente, datos (zona de trabajo del ensamblador), etiquetas, el propio COMPASS, o bien dejarlo libre para otros programas, caso de salir temporalmente de COMPASS.

Mediante una opción de un menú podemos acceder, desde cualquier parte del programa, al esquema de memoria. Podemos ver que disponemos de cuatro buffers para código fuente, pudiendo dedicar a cada uno de ellos hasta 256K de



memoria, en múltiplos de 16K. Cada buffer necesita su propia área de trabajo, cuya longitud dependerá de la extensión del listado. Para etiquetas hemos de reservar un mínimo de 16K, que pueden aumentar hasta 64K. En cuanto al propio código del COMPASS, ocupa siempre 64K.

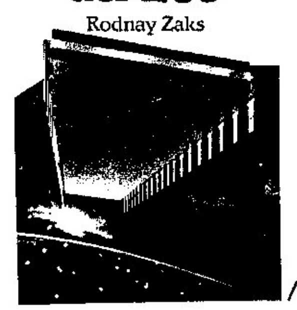
- Funciona en modo Z80 o R800 a elegir. Soporta las nuevas instrucciones del R800, así como las instrucciones ocultas del Z80.

- Podemos salir temporalmente al DOS o al BASIC, ejecutar los programas que queramos (siempre que no sean programas de DOS 1 que manejen el mapeador de memoria), y al pulsar SHIFT+ESC volveremos a COMPASS, encontrándolo todo tal y como lo habíamos dejado.

- Desde el menú de disco podemos cargar/grabar, en cualquier directorio del disco, el código fuente en formato ASCII o tokenizado (formato especial COMPASS), y el código objeto en un fichero de datos o en un fichero binario (cargable mediante BLOAD). También podemos acceder directamente a los sectores del disco, o bien formatear un disco o crear un directorio.

-El disco cotiene abundante información técnica sobre el MSX (desgraciadamete gran parte está en holandés): la BIOS, los ganchos, las variables del sistema, y atención: información sobre el DOS 2 en inglés. ¡¡SI!! ¡Esta es la información que tan ansiosamente estaba buscando desde tiempos inmemoriales!

El disco del programa viene acompañado de un bonito, extenso y completo manual de instrucciones en formato A3, que queda la mar de bien



adornando la estantería de mi habitación (¿Alguien sabe holandés?)

¿Qué? ¿Ya se os ha hecho la boca agua? Y eso que aún no he comentado los módulos por separado...

EL EDITOR

Cuando ejecutamos COMPASS por primera vez y el mensaje "Loading..." aparece ante nosotros nos invade un gran nerviosismo e impaciencia. ¿Qué aspecto tendrá el programa? ¿Qué aparecerá ante nosotros?

Cuando, después de salir nuestro nombre, aparece la barra superior de menús, la barra inferior de estado y el cursor parpadeante invitándonos a escribir, lo primero que uno piensa es que Ramón se ha equivocado y ha comprado un procesador de textos. Podemos movernos libremente por toda la pantalla y escribir lo que queramos y donde queramos. Mediante las teclas de función accedemos a los menús desplegables; también podemos usar el ratón, y entonces los menús

aparecen pulsando el botón derecho.

Mediante el primer menú, "sistema", accedemos a cualquiera de los módulos del programa. También tenemos acceso a un mapa de los slots de nuestra máuina, a una calculadora y al esquema de memoria.

Desde el segundo menú, "Installations", cambiaremos todo lo referente al aspecto del editor: colores en pantalla, conexión/desconexión del ratón, longitud reservada para las etiquetas, conexión/desconexión de la alineación automática por campos (desconectándola podemos cargar cualquier texto ASCII y editarlo libremente). El cambio de procesador se efectúa también desde este menú.

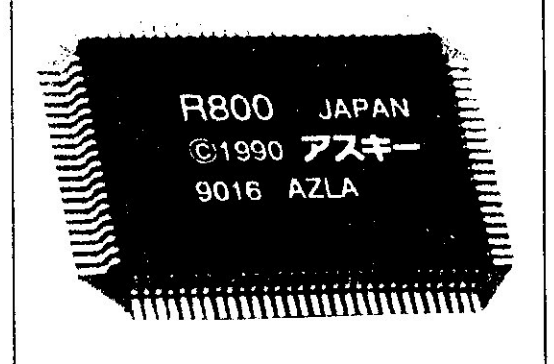
Desde el menú "Options" tenemos acceso al listado de etiquetas y errores del último programa ensamblado. Colocándonos sobre cualquiera de ellos y pulsando enter nos situamos automáticamente en la etiqueta o el error seleccionado, lo cual es extremadamente útil a la hora de hacer correcciones. Desde este menú también buscaremos /sustituiremos porciones del listado, o saltaremos a una línea concreta.

El cuarto menú, "Assemble", nos permite ensamblar el programa en cuatro formatos diferentes: directamente a memoria, directamente en disco (ficheros COM), TSR (residentes en memoria) y reubicables (no tengo mucha información sobre los dos últimos formatos, y la verdad es que el manual en holandés no ayuda mucho). Con otra opción ejecutaremos el programa a partir de la dirección indicada, previo establecimiento de los registros con los valores que queramos.

El ensamblado del texto se realiza en dos pasos (ignoro en qué consiste cada uno), y el tiempo que se invierte en esta operación depende del procesador conectado, de la longitud del texto y del número de etiquetas. Atención a este fallo del programa: si no especificamos dirección inicial (directiva ORG), el ensamblador nos indica que ha comenzado en #0100, pero en realidad el texto ha sido ensamblado en #0000.

Por último, gracias al menú "Block" seleccionaremos una parte del texto como bloque y la copiaremos, moveremos,borraremos,imprimiremos o cargaremos /grabaremos en disco.

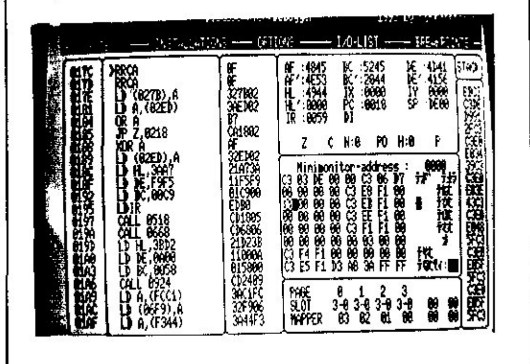
Excepto algunos pqueños fallos (problemas para cargar textos con tabuladores y no reconocimiento de carácteres acentuados, entre otros) la impresión del editor/ensamblador no puede ser mejor. Como ya he dicho, este módulo del programa puede ser utilizado sin problemas para editar ficheros de texto, y el listado de errores y etiquetas es de gran utilidad.



EL DEPURADOR/ DESENSAMBLADOR

Al acceder a este módulo de nuevo creerás estar soñando. El espacio en pantalla está milimétricamente aprovechado. La mitad izquierda nos muestra, en columna, la memoria desensamblada, pudiendo ver simultáneamente 21 instrucciones junto con su código de operación. Podemos movernos por el listado hasta llegar a la dirección deseada, o bien elegir ésta directamente por medio de una opción en un menú. A la derecha tenemos los registros y las banderas, que podemos variar a nuestro antojo; un minimonitor que nos muestra la memoria en formato hexadecimal y ASCII; y el slot visible en cada página de memoria. Pulsando la tecla P (esto no está en la documentación) podemos cambiar, para cada una, el slot, el subslot y el segmento (si es un slot de RAM) que estamos desensamblando en ese momento. Y para postre, en la columna de la derecha podemos ver el contenido de la pila, hasta 19 posiciones.

Por medio de menús o pulsando determinadas teclas podemos elegir la posición del cursor en la memoria, la del PC (dirección de la próxima instrucción a ejecutar, la cual aparece marcada) y la del minimonitor. Una vez cambiados los registros y el selector de slots a nuestra conveniencia, pulsando T ("Trace") ejecutaremos la instrucción en curso e inmediatamente podremos ver el resultado sobre los registros. Pulsando S ("Step") obtenemos el mismo efecto, pero las subrutinas (CALL) se ejecutan de una sola vez. No faltan los puntos de corte ("Breakpoints"), que nos permiten ejecutar el programa desensamblado hasta la posición de memoria que queramos. Existe también la opción "Special Trace", pero no sé qué tiene de "especial".



Por último, deciros que podeis elegir qué puertos serán realmente accesibles al ejecutar el programa (con algunos fallos: el comportamiento del selector de subslots, #FFFF, es un tanto extraño, y el selector del slot primario #A8 no es leído correctamente), y que podeis convertir cualquier porción del mismo a código fuente.

EL MONITOR

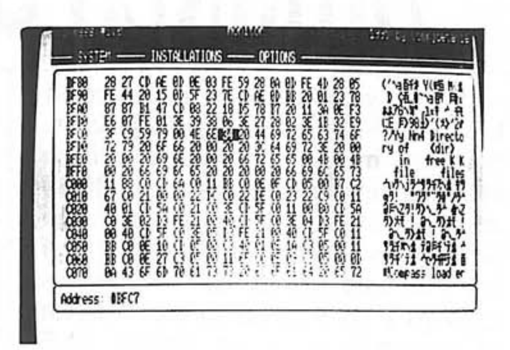
Aquí nos aparece, a pantalla completa, el contenido de la memoria en formato hexadecimal y ASCII. Podemos movernos con los cursores a cualquier posición y cambiarla sin más que escribir encima (cambiamos hex/ASCII con TAB). Mediante el menú "Options" también podemos acceder a posiciones concretas (opciones PEEK y POKE), buscar una determinada cadena de bytes, copiar o rellenar porciones de memoria, y por supuesto realizar un volcado por impresora.

Una de las particularidades de este monitor es que se actualiza en tiempo real, es decir, si una posición de memoria cambia (por ejemplo, el contador del reloj) observaremos cómo cambia también en el monitor. Echad un vistazo a #FCA2 y ya me contareis.

CONCLUSION

Si programas en ensamblador no lo dudes: espera la versión corregida que estará lista para la próxima feria de Zandvoort (hay muchos más errores de los que he enumerado aquí), y hazte con un ejemplar de

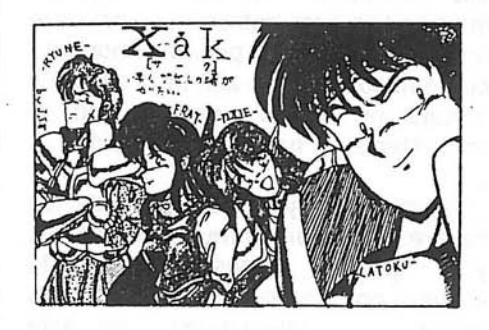




COMPASS. Su precio está entre 4.000 y 4.500 pts, pero realmente vale la pena. Si quieres contactar diectamente con Compjoetania, aquí tienes la dirección y, como dice el SaveR... que te hagas muchos CALLs.

COMPJOETANIA
T.a.v. Dhr D. Groenen
Sportparkstr. 23
5531 AN BLADEL
The Netherlands
GIRO 6625583

E-mail: rjongene@cs.utwente.nl (Remo)



SHRINES OF ENIGMA

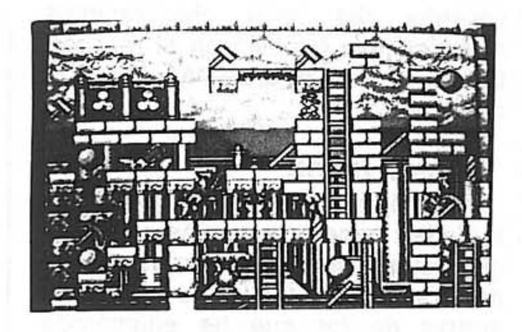
Hacía ya tiempo que juegos como Usas o King's Valley no llegaban a nuestras manos, así que allí en Holanda, un grupo llamado **ELEMENT** se puso a trabajar en un juego basándose en estas dos joyas. Y aquí lo tenemos, junto con los mejores gráficos y las mejores músicas (hasta el momento...), y se llama: *THE SHRINES OF ENIGMA.*



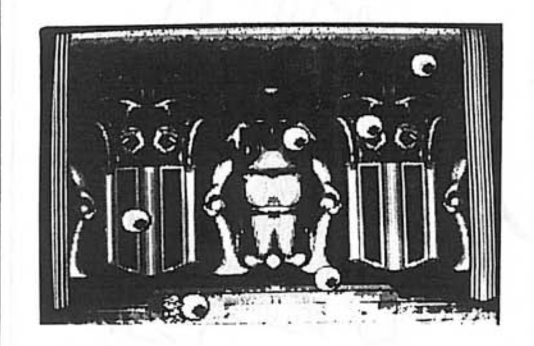
Para empezar os cuento un poco la historia deste *peazo de juego:*

Resulta que existe un monasterio (un poco viejo ya...), en el cual hay una persona no tan vieja pero que le queda poco para palmarla, así que necesita que una persona honrada como nosotros vaya allí, le releve y proteja un tesoro que hay en el monasterio: La fuente de la vida.

Pero el yayo no sabe que los mesxesianos somos muy espabilados, y que no vamos a caer en la trampa, porque nos ha desvelado sus malas intenciones en este mensaje que nos manda, y es que nos



dice que se muere y que protejamos la fuente de la vida, eso quiere decir que la fuente esta, no es de dominio público, ya que si da la vida, pues que le de un trago el yayo a la fuente ¿no?. Entonces si el yayo no puede beber, no te creas que al acabarte el juego tú beberás. Así que o vas al monasterio para vivir la aventura o te haces otras ilusiones como que por protegerla te caeran 34 japonesas para ti solito.

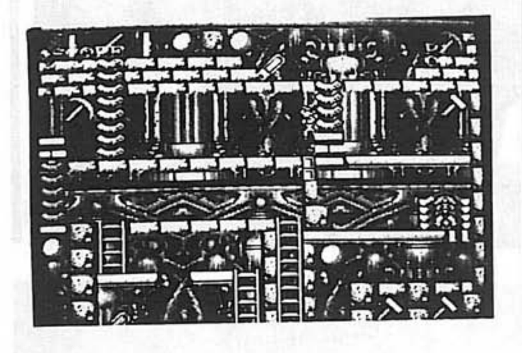


Nunca le había dado tantas vueltas al argumento de un juego, pero ahora ya sabemos lo que nos espera y podemos pasar a otra cosa...

El personaje lo manejaremos con las siguientes teclas:

Cursores: Parriba pabajo pallá y pacá.
Space: Salto
M: Lanzar cuchillo /usar herramienta
F1: Pause
F5: Suicidio

¡El juego!



Como ya he dicho es una mezcla de USAS y KING'S VALLEY. El juego está dividido en 5 fases, y cada una de ellas en otras 10 + o -. Así, nuestra misión es ir recogiendo las bolas repartidas por la pantalla y seguidamente entrar por una puerta que nos conducirá a la siguiente fase. Parece fácil pero si a esto le sumas brujitas, pastitas, charquitos, plataformas móviles, quinientos bichos más y la mala leche de los programadores...

Luego hay un peligro extra y es el de la posibilidad de que se cuelge el juego, o que se vaya directamente a la última fase. Pero un poco de riesgo aletorio nunca está de más.

Cada vez que cambiemos de "mundo" nos enfrentaremos a un monstruo, que son muy originales y dificilillos.

Antes de acabar le pondremos dos 10's, uno por los gráficos y otro por las músicas. Ahora sí Ramoni, por fin he hecho el comentario del Shrines. Y por haberos tragado mis parrafadas os dedico este error-truco: Cuando lleguemos a la decimotercera pantalla, podemos dirigirnos directamente a la puerta de salida, y desde ese momento ya no hará falta coger más bolas en las restantes pantallas (hasta que acaben contigo). Por cierto, el Ramoni es tan malo jugando a este juego que ha decidido dejar de comerse el coco y ponerse a sacar la fórmula con la que se hacen los passwords. Creo que nos cuenta algo de esto en la sección de truquis.

Hasta incluso!

総力特集 MSX turbo R

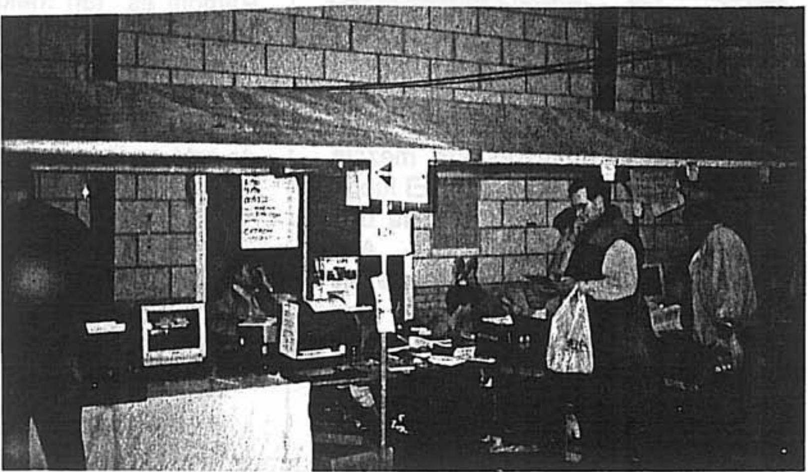
TILBURG'95

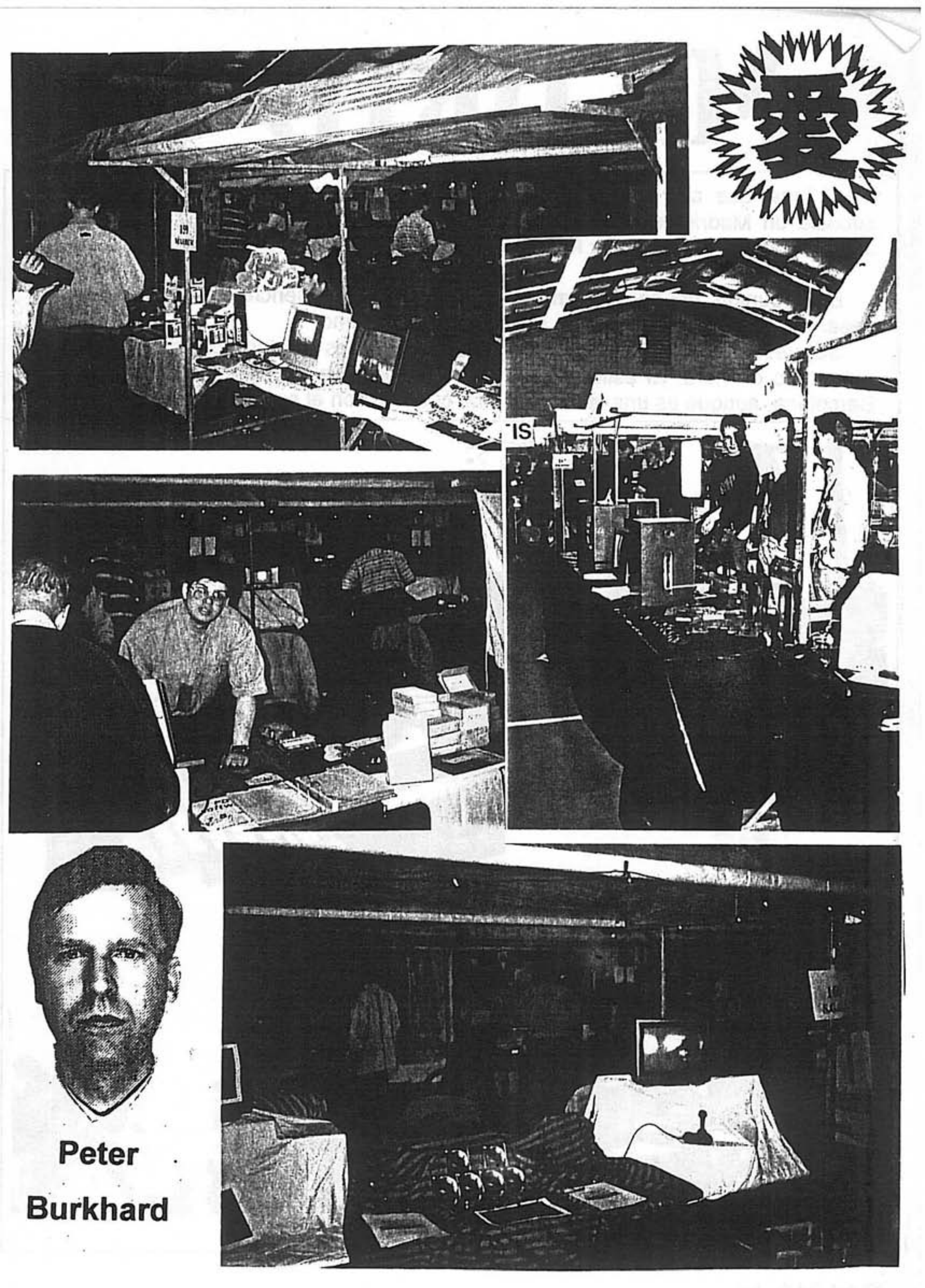
Gracias a Jaume Martí (FKD), quien nos envió las fotograf¡as que veis a continuación, os ofrecemos este mini-reportaje-fotográfico (si así se le puede llamar) sobre la última feria de Tilburg (8/4/95).

Podreis observar las fotografías de algunos de los stands allí presentes, aunque si quereis más información sobre lo presentado os remito al FKD-FAN #10 (& 1/2) o al TeleBasic #3, ya que tanto el equipo de FKD como Ramón Ribas asistieron a este encuentro y montaron sus propios stands.



Henrik Gilvad





Peter Burkhard

MADRID'95

Al igual que con la reunión de Tilburg, os ofrecemos unas fotos de lo que sucedió en Madrid, el pasado 14 de Mayo, extraidas de un video enviado por Jaume Martí (quien a su vez lo recibió de Angel Carmona) -gracias a los dos-.

Esta reunión, por ser la primera, no contó con la presencia de mucha gente, a pesar de que se contaba con un equipo bastante bueno.

Se presentaron multitud de novedades, nacionales e internacionales, tanto de soft como de hard. El estilo de la reunión recuerda a las antiguas reuniones de Barcelona, aunque es una lástima que no cuenten con el suficiente apoyo.



ENSAMBLADOR

Me pillaron a traición. Aprovechando que yo estaba en barcelona, estudiando mucho para convertirme en un hombre de bien (o de regular), el consejo censurador del Club me cortó el artículo justo en lo más interesante. Para los que os quedasteis con las ganas, aquí está la segunda y última parte de las rutinas para usar toda la memoria.

Recordad que no funcionan bien en DOS 2. Ahora ya tengo documentacion sobre este sistema operativo, pero en vez de parchear estas rutinas he preferido dejarlas como están, y empezar de nuevo con otro paquete de rutinas, más completo, que incluye un compresor de gráficos y un reproductor de músicas Moonblaster. El listado es demasiado extenso para publicarlo, pero probablemente formará parte de Nestordisk#2.

```
1           ORG &Hxxxx
10          LD A,(7)
20          LD C,A
30          IN A,(&HFE)
40          LD B,A
50          INC HL
60          INC HL
70          LD A,(HL)
80          OUT (&HFE),A
90          INC HL
110         LD A,(HL)
120         PUSH AF
130         PUSH BC
140         AND &B11110000
150         RRCA
160         ADD A,8
170         LD B,7
180         LD E,A
190         LD D,0
200 TOKB:   SLA E
210         RL D
220         DJNZ TOKB
230         POP BC
240         POP AF
250 TO16:   BIT 3,A
260         PUSH AF
270         JR NZ,RDVR
280 WRVR:   LD A,64
290         LD (BIT6+1),A
300         LD A,&HA3 ;Codigo de OUTI
310         LD (LOOP+1),A
320         JR CONT
330 RDVR:   XOR A
340         LD (BIT6+1),A
350         LD A,&HA2 ;Codigo de INI
            LD (LOOP+1),A
370 CONT:   INC C
380         POP AF
390         OUT (C),A
400         XOR A
410         OUT (C),A
420         XOR A
430         OUT (C),A
440 BIT6: OR &HFF ;--> 64 o 0
450         OUT (C),A
460         DEC C
470         LD HL,&H8000
480         PUSH BC
490 LOOP: DEFB &HED,0 ;--> OUTI o INI
500         DEC DE
510         LD A,D
520         OR E
530         JR NZ,LOOP
540         POP BC
550         LD A,B
560         OUT (&HFE),A
570         RET
```

Ocupa 91 bytes y, como puedes observar, no es reubicable. La razón es sencilla: no es posible confeccionar un mismo bucle para lectura y escritura de/en VRAM, ya que en el primer caso hacemos una entrada del puerto asignado al VDP (IN) y en el segundo caso una salida (OUT), lo cual precisa de instrucciones diferentes; además, para indicarle al VDP que vamos a leer o escribir en VRAM es necesario poner a 1 o a 0, respectivamente, el séptimo bit de uno de los bytes que mandaremos al correspondiente puerto indicando la dirección de acceso.

Así pues, necesitamos dos programas diferentes, pero se diferencian tan sólo en dos bytes. La solución es que el programa se modifique a sí mismo, por lo que necesita saber dónde se halla ubicado.

El cargador BASIC, que ya se encarga de adaptar la rutina a la dirección de memoria en la que quieras instalarla, es este:

```
10 CLS:PRINT"Instalacion de MAP-VRAM":PRINT
20 INPUT "Direccion de ubicacion (mayor que &HC000)";DI:K=0
30 IF DI<0 THEN DI=DI+65536!
40 READ A$:IF A$<>"END" THEN A=VAL("&H"+A$):POKE DI+K,A:K=K+1:GOTO 40
50 POKEDI+&H2A,(DI+&H48)-INT((DI+&H48)/256)*256:POKEDI+&H2B,INT((DI+&H48)/256)
60 POKEDI+&H2F,(DI+&H51)-INT((DI+&H51)/256)*256:POKEDI+&H30,INT((DI+&H51)/256)
70 POKEDI+&H35,(DI+&H48)-INT((DI+&H48)/256)*256:POKEDI+&H36,INT((DI+&H48)/256)
80 POKEDI+&H3A,(DI+&H51)-INT((DI+&H51)/256)*256:POKEDI+&H3B,INT((DI+&H51)/256)
90 BSAVE"map-vram.bin",DI,DI+K
95 PRINT:PRINT"MAP-VRAM.BIN grabado.":PRINT:END
100 DATA 3A,7,0,4F,DB,FE,47,23,23,7E,D3,FE,23,7E,F5,C5,E6,F0,F,C6,8,6,7,5F
110 DATA 16,0,CB,23,CB,12,10,FA,C1,F1,CB,5F,F5,20,C,3E,40,32,48,C0,3E,A3,32
120 DATA 51,C0,18,9,AF,32,48,C0,3E,A2,32,51,C0,C,F1,ED,79,3E,8E,ED,79,AF,ED
130 DATA 79,F6,FF,ED,79,D,21,0,80,C5,ED,0,1B,7A,B3,20,F9,C1,78,D3,FE,C9,END
```

Recuerda que se utiliza la pagina 2 para realizar la transferencia, por tanto no puedes ubicar MAP-VRAM por debajo de &HC000.

Y eso es todo: ya tienes el total control de la memoria de tu MSX, ¡enhorabuena!

CUATRO COSAS ACERCA DE LA MEMORIA DEL BASIC

Recuerda que en el número 1 te contaba que es posible utilizar el buffer de la sentencia PLAY, a partir de &HFA00, para almacenar datos y rutinas CM. Sin embargo este espacio es limitado (únicamente dispones de unos 340 bytes), por lo que tarde o temprano hemos de utilizar la memoria de usuario a tal efecto. El procedimiento a seguir en este caso es reservar una porcion de la memoria, situada justo antes de la zona de trabajo del interprete BASIC, por medio de la sentencia CLEAR, con la cual estamos indicando al intérprete que no puede usar la memoria a partir de la dirección que le hemos indicado: nuestros datos y rutinas CM están, pues, totalmente a salvo en esta zona.

Para poder reservar sólo la cantidad justa de memoria que necesitamos (no conviene dejar demasiado poco espacio para el programa BASIC, sobre todo si usamos Turbo-BASIC) y no pisar la zona de trabajo (circunstancia esta última que podría conducirnos a una hecatombe) hemos de saber dónde comienza dicha zona de trabajo, o lo que es lo mismo, dónde acaba la memoria de usuario. Cuando no tenemos unidades de disco esta dirección es siempre &HF380. En caso contrario tal dirección es variable y la podemos averiguar con la fórmula PEEK(&HF378)+256*PEEK(&HF379), pero lo que es seguro es que nunca será menor de &HDE3F. Así, si haces, por ejemplo, CLEAR xxx,&HD000, dispondrás de un mínimo de &HE40 bytes, que el BASIC no tocará, para almacenar datos o programas en CM, pero a costa de reducir el espacio para programas a 20 Kb.

Cuando anulamos la simulacion de la segunda unidad de disco pulsando CTRL, o si tenemos DOS 2, esta dirección límite se eleva considerablemente (ganamos cerca de 1,5 Kb). En este caso podemos consultar, al igual que antes, dónde está el susodicho límite, pero desconozco hasta donde podría llegar en el peor de los casos. De todas formas, mis investigaciones me permiten afirmarte casi con total seguridad que siempre podrás usar tranquilamente hasta &HE400, simpre que hayas reservado la zona con CLEAR, claro.

ALMACENAMIENTO EN FORMATO ESPECIAL CON AUTOEJECUCION

Como has visto antes, el empleo de VPBSEMUM exige almacenar los programas BASIC con un formato especial. Así, un cargador típico para un programa compuesto de varios bloques sería algo así:

```
1 'save"instala.bas"
10 IF PEEK(&HF677)<>&HC0 THEN POKE
&HF677,&HC0:POKE
&HC000,0:RUN"instala.bas"
20 OUT &HFE,x1 : BLOAD"bloque1.bab"
30 OUT &HFE,x2 : BLOAD"bloque2.bab"
...
340 OUT &HFE,xn : BLOAD"bloquen.bab"
```

350 'Aquí resituamos el inicio del programa y ejecutamos el primer bloque

La primera línea coloca el inicio de la zona de programas BASIC en la dirección &HC000, es decir el comienzo de la página 2, y el programa instalador vuelve a cargarse a sí mismo. A partir de este punto utilizamos la página 1 para ir cargando todos los bloques en los segmentos de RAM correspondientes. Cuando ya estan todos, sólo hay que volver a colocar el inicio de la zona de programas BASIC en la dirección &H8000, y comenzar la ejecución por el primer bloque.

Hay una manera de realizar los dos últimos pasos automaticamente de una forma sencilla, se trata de colocar al final del bloque a ejecutar unas líneas en CM que se encarguen de dejar listos los puntero de inicio y fin de programa, y a continuación lo ejecuten por medio de una llamada a &H4601. Una vez colocadas estas líneas grabamos el bloque, y cuando queramos podremos cargarlo y ejecutarlo con BLOAD"nombre.bab",R, sin tener que preocuparnos por los punteros (BAB significa "BASIC Almacenado en Binario", es la extensión que yo uso para este formato especial).

Para almacenar un programa BASIC en formato BAB autoejecutable, simplemente haz lo siguiente:

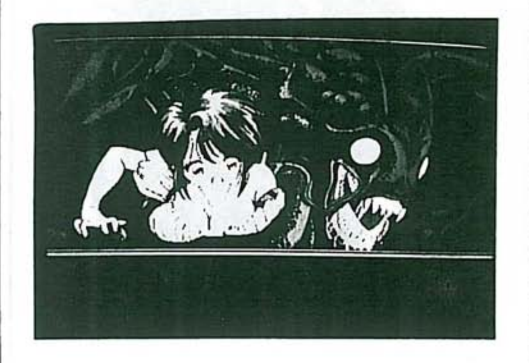
- Primero sigue los mismos pasos del almacenamiento BAB normal, es decir:

```
POKE &HF676,4 : POKE &H8003,0 : NEW
(Carga o creacion del programa)
POKE &H8001, PEEK(&HF6C2)
POKE &H8002, PEEK(&HF6C3)
```

- Ahora carga la siguiente rutina en alguna parte libre de la memoria, por ejemplo &HD000, y ejecutala:

```
        ORG &HD000
        LD HL, COLA
        LD DE, (&HF6C2)
        LD BC, 30
        LDIR
        RET
COLA:   LD HL, &H8004
        LD (&HF676), HL
        XOR A
        LD (&H8003), A
        LD HL, (&H8001)
        LD (&HF6C2), HL
        LD (&HF6C4), HL
        LD (&HF6C6), HL
        LD HL, &H8003
        JP &H4601
```

El cargador BASIC de la misma es el siguiente:



```
10 CLS:PRINT"Instalacion de GRABABIN":PRINT
20 INPUT "Direccion de ubicacion";DI:K=0
30 READ A$:IF A$<>"END" THEN A=VAL("&H"+A$):POKE DI+K,A:K=K+1:GOTO 30
35 POKEDI+1,(DI+&HD)-INT((DI+&HD)/256)*256:POKEDI+2,INT((DI+&HD)/256)
40 BSAVE"grababin.bin",DI,DI+K
50 PRINT:PRINT"GRABABIN.BIN grabado.":PRINT:END
100 DATA 21,D,D0,ED,5B,C2,F6,1,19,0,ED,B0,C9,21,4,80,22,76,F6,AF,32,3,80,2A
110 DATA 1,80,22,C2,F6,21,3,80,C3,1,46,END
```

Ahora, la parte de la rutina a partir de COLA está al final del programa BASIC, y sólo resta grabarlo:

```
BSAVE"nombre.bab",&H8000,
PEEK(&H8001)+256*PEEK(&H8002)+30,
PEEK(&H8001)+256*PEEK(&H8002)
```

Ya está, el programa está grabado en formato BAB habitual, con la diferencia de que puedes ejecutarlo con BLOAD"nombre.bab",R si tener que preocuparte por los punteros.



CONCLUSION

Y aquí termina la historia de las andaduras del gran Konami Man en el oscuro y siniestro mundo de la memoria. Esperando que estas rutinas te sean útiles alguna vez, y suplicándote de nuevo información sobre el funcionamiento interno del DOS 2, me despido ya hasta el próximo número, sin saber aún las rutinas con las que los dioses inspirarán a este gran mago de la isla perdida. Que la memoria te acompañe.

///// KONAMI MAN \\\\\

ANUNCIOS

Compro cualquier CD de música perteneciente a juegos MSX. Pago hasta 5.000 pelas (o más, según el CD).
LA REDACCIÓN

Vendo conversor NTSC-PAL. Entrada AV (RCA), salida AV y RF. Un mes de uso. 10.000 pts.
LA REDACCIÓN

Buscamos todo tipo de software para MoonSound: programas DP, versiones Beta, archivos de música, etc...
LA REDACCIÓN

Se buscan anuncios para sección de Anuncios... ¿nadie tiene que vender o comprar nada?...



FANZINES

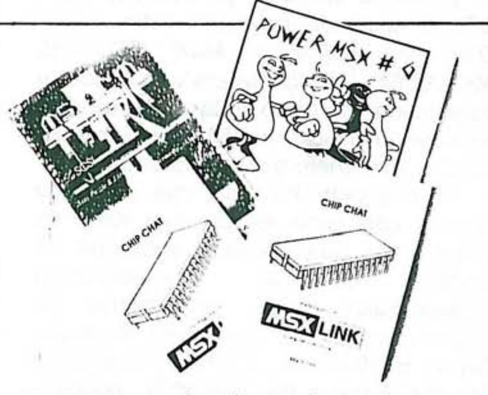
FKD-FAN #10 (& 1/2)

Ultimamente noto que el cartero me mira con mala cara, especialmente me di cuenta de ello después de que tuviera que subir un paquete que contenía 2 *FKD-FAN #10* y un video VHS... y estareis pensando :tampoco hay para tanto ¿no?... Pues sí!

Esta vez el grupo **FKD** se ha pasado, no se conforman con las 30 o 40 páginas de un fanzine normal, ni siquiera se contentan con 60 páginas, ni 70, ellos quieren más, más, más... 84 páginas de *FKD-FAN #10* (! x 34)...

Analicemos su contenido: Resumen de las ferias de Tilburg, Barcelona y Madrid; comentario del Sorcerian, Kubikiri (2ª parte); Hardware: como ampliar el Turbo R A1GT a 1Mb (internamente) y como 'acelerarlo' hasta 40 MHz (aunque yo me quedo con el 34... para redondear); Made in Holland: con el comentario del Blade Lords (otros que no pueden con Airaa!), Retaliator, Which Revenge y Shrines of Enigma; Hot News -noticias frescas, no tan frescas y caducadas- (ese es el título): con multitud de novedades y una entreviasta a Keneth A.I. (KAI), un genio entre los genios, además de comentar el proyecto de Elvis Gallegos y Manuel Pazos (leerlo para creerlo); MSX Music CD's: continuación del repaso de bandas sonoras existentes sobre juegos de MSX;





y por supuesto el repertorio de trucos, anuncios y un artículo de última hora en el que cuentan como se les cayó la baba al tocar por primera vez su propio MoonSound (No hay derecho a que ellos ya lo tengan y yo aun esté esperando el mio!)

Desde luego este es -sin duda alguna- el *FKD-FAN* más grande (y el que ha sufrido más retraso (3 meses +o-)). Su precio es de 575 pts y sin duda alguna es del todo imprescindible.

Por último, desde este humilde rincón agradezco a Jaume Martí todo el apoyo y la ayuda que a vertido en esta revista.

FKD SPECIAL FOR TILBURG

Este número de **FKD** fue el que se presento en la pasada feria de Tilburg (8/04/95), en el cual se hace un repaso del MSX en España, comentan el SNATCHER y otros articulos que en su día ya aparecieron en el *FKD-FAN,* aunque con la diferencia de estar totalmente en inglés.

MSX SPIRIT #1

El número 1 de *MSX SPIRIT* ya se ha quedado un poco anticuado para comentarlo pero, aunque a estas alturas ya debe haber salido el nº 2, aun no lo hemos recibido.

Como la mayoria ya sabreis, *MSX SPIRIT* nació de la fusión entre *ROBY DISK MAGAZINE* y *MSX ETERNAL MAGAZINE*. La primera era una conocida publicación en disco y la segunda una reciente publicación en papel que tansolo llevaba un número a sus espaldas...

El resultado ha sido una excelente revista, con parte en papel y parte en disco en la que podemos encontrar un amplio contenido (programación (ensamblador y C), comentarios de juegos (Zone Terra, The Wich's Revenge, Zanac, Eggbert, etc...), el MSX en Brasil y Francia, Review de Tilburg'95, noticias, trucos, etc...



En cuanto al Spirit Disc (la parte en disco) contiene programas de DP, listados de los programas y otros textos que no aparecen en la revista.

El precio de esta revista es de 1.000 pts por ejemplar y para conseguirlo podeis llamar a los telefonos: (968) 521322 (Ricardo) o (968) 291263 (Lucas).

TELEBASIC #3

Por fin apareció en la pasada reunión de Barcelona (30/4/95) el tercer número de este disk magazine para MSX Turbo R.

Tal y como os mencionamos el pasado número, Telebasic a cambiado de



look, incluyendo digis en screen 11, musicas de Compjoetania, y otras mejoras que lo hacen algo más agradable.

En cuanto a su contenido esta mitad en inglés y castellano, y entre los articulos de este número se encuentran los siguientes: Comentario del DANTE 2, Información sobre HARDWARE MSX, noticias, BBS's, y mucho más.

Como nota final, cabe anunciar la necesidad de un PATCH para este dismagazine, ya que tiene un pequeño BUG...

HNOSTAR #31

Aunque parezca casi imposible, en este número de HNOSTAR se ha mejorado la maquetación, además de incluir unas cuantas páginas de más que hacen que este número sea mucho mejor que los anteriores.

En cuanto al contenido, encontramos lo siguiente: 1ª Reunión de usuarios en Madrid, comentario con textos y muchas fotos, entrevista a ACVS, últimos detalles sobre el MoonSound y el Graphics 9000, Software view, con el Randar 2, Shrines of Enigma y The Last Dimension; última parte del comentario del Dragon Slayer VI, noticias, y un amplio reportaje fotográfico de la pasada feria de Tilburg.

LEHENAK #5 (y más)

El 5º número de Lehenak incluye el comentario del Solid Snake, montaje de una segunda unidad para el Turbo R, comentario de Retaliator, Metal Limit (IOD) y del Dragon Slayer VI (con motivo de la traducción a Inglés), también dan un rápido repaso al OPX PERFORMER y el SCREEN 7 Utils, además de otras secciones ya habituales en la revista.

Además de la revista, hemos recibido un pequeño folleto en el que realizan un resumen de lo que fue la reunion de usuarios en Madrid (14/5/95), con cantidad de fotos y comentarios sobre su contenido.

En cuanto al suplemento en disco nº 3, su contenido está bastante bien: Digis, imagenes en 3D, programas de DP, Músicas, y lo más increible: Un programa para realizar dibujos en 3D.

Por último, hemos recibido la Nasa Demo, una demo que contiene digitalizaciones en screen 8 con motivo del aniversario de la Nasa.

Para contactar con el club MDS podeís dirigiros al Apatdo de Correos 137; 48901 - Baracaldo (VIZCAYA).

MSX ICM #13

Hemos recibido el último número de esta revista italiana elaborada por Marco casali y Gianluigi Pizzuto.

La revista cuenta con 20 páginas, tamaño DIN A5 y un suplemento en disco, en el cual esta vez se incluye la promo del TETRIS 2, un juego para MSX 2+ que está más que bien.

El contenido de la revista es el siguiente: Comentan el nuevo SCSI de Gouda al igual que el Graphix 9000; en cuanto a software encontramos el Sexi ZPuzzle, I love II (ambos de MiriSoft); Street Neo Fighter II y (¡sorpresa!) Arma Mortal.

En el resto de la revista se comentan otras publicaciones (2 son españolas); shorts news; y un amplio catálogo de soft y hard italiano y de importación.

CHIP CHAT (Marzo'95 y Mayo'95)

Hemos recibido también las dos últimas publicaciones de CHIP CHAT, la 'revista' de U.K.

Esta pequeñisima revista (solo tiene 16 páginas DIN A-5) recoge interesantes articulos.

El número de Marzo contiene: Review del Metal Gear; News from Brasil; Covox; PAC Test (rutina para detectar el FM PAC a traves de CM); Disk View 2 y algunas noticias.

El número de Mayo contiene:Review del Vampire Killer; Historia del SCSI; The Shrines of Enigma y Tetris 2; Programación Basic; Covox (punto de vista personal); PMEXT y información sobre el Interface de Scanner.

POWER MSX #6

Otra revista que hemos recibido es el sexto número de POWER MSX, revista francesa de la que destacamos los siguientes artículos:

Comentario sobre el CD ROM para MSX, emulador de MSX para PC, comentarios de soft nacional e internacional, además de las clásicas secciones de trucos, anuncios y un bonito anuncio del Z-380 a todo color.

La revista se presenta en formato A4 sin encuadernar, sinó grapados en una esquina. La verdad es que no le da muy buena imagen, pero el contenido es lo que cuenta ¿no?... La calidad de impresión es bastante alta, ya que se nota el uso de impresora LASER (o similar), consiguiendo una buena maquetación, aunque se echan en falta algunas fotos.

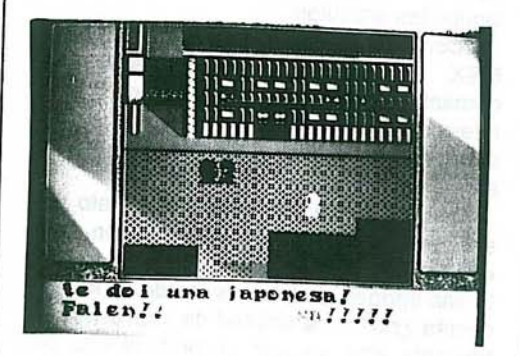
MESEXE

COMING SOON

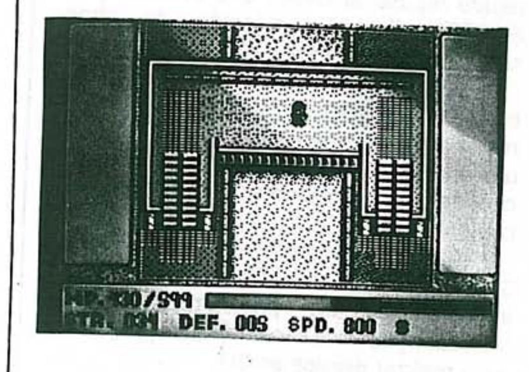
Si recordais, en el primer número os informamos acerca de un juego de producción propia (MESTRE FIGHTER) , el cual, debido a ciertos inconvenientes tecnicos quedará oculto en el baul de los recuerdos...

Pero a estas alturas, en CLUB MESXES no vamos a quedarnos inactivos, y ya tenemos en marcha otros proyectos en materia de programación.

Empecemos por el sucesor del comatoso Mestre Fighter. Se trata de LEMON, un RPG similar en su estilo al SD-SNATCHER. Al igual que el conocido Paradream estará programado en Turbo-BASIC (con rutinas CM para gestión de memoria, compresión de gráficos y reproducción de músicas) y sólo funcionará en Turbo-R. Podeis haceros una idea de cómo será viendo las fotos.



Provisionalmente, el argumento es el siguiente: encarnamos a un curioso personaje, 100% mesxesiano, que en defensa del sistema ha realizado un virus para PC. El problema surge cuando, debido a la elevada temperatura y las divisiones erróneas



generadas por los Pentium, además de las descargas eléctricas de las impresoras Jegluer Pakar, de alguna forma aparecen snatchers, que son recogidos y mejorados por una secta cercana. Se vuelven peligrosos y es entonces cuando debemos intervenir...

Por supuesto aceptamos todo tipo de sugerencias por vuestra parte en cuanto a argumento o desarrollo del juego.



Las rutinas CM incorporadas en el LEMON, debidamente listadas y explicadas, serán el primer componente de Nestordisk#2. Estas rutinas, que serán para DOS 2, permitirán gestionar toda la memoria independientemente del slot en el que se encuentra (terminando con los problemas que dan las memorias externas en el Turbo-R), comprimir y descomprimir gráficos, reproducir músicas MoonBlaster, y probablemente reproducir PCMs.

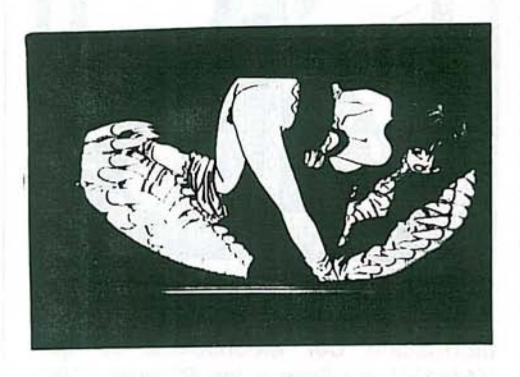


En cuanto a la utilidad BASIC, probablemente será un reproductor de músicas MoonBlaster, de nuevo solo para DOS 2, instalable en disco duro. Y para terminar, unas cuantas músicas, muestra de las que podréis escuchar en el LEMON.





El último proyecto, prácticamente recién nacido, es una demo de esas tan bonitas, por supuesto programada en ensamblñador, con scrolls, músicas, vectores, y algunas cosillas como 48 colores simultáneos, mezcla de



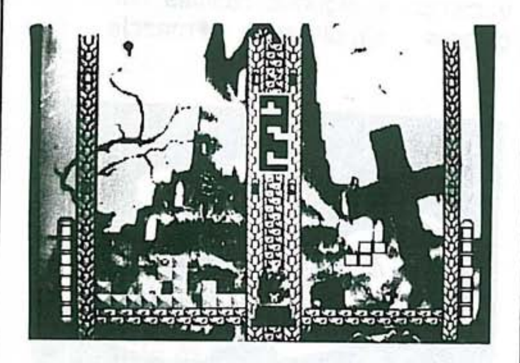
SCREENs, interrupciones a saco... no os impacienteis porque, como hemos dicho, se trata de un proyecto recién abordado.

Como veis no paramos. Aunque el fanzine nos lleva mucho tiempo, el gusanillo de programar ya no nos lo quita nadie y, quién sabe, quizá algún día seamos mundialmente (eh... europeamente) conocidos. Dadle tiempo al ídem.

MSX FLASH!

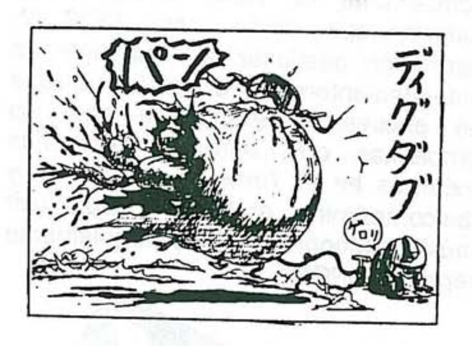
Sobre el OPL 4 se ha dicho que Si es compatible con el Music Module y que No lo es. Sin embargo, Martial Benoit (ABYSS) nos informó de que el MoonSound consta de unos 'jumpers' para seleccionar el modo Music Module, con lo cual se ponen los ports de entrada igual que el MM. Además, tambien nos dijo que, aunque nadie lo hace, es posible ampliar la memoria del MoonSound para tener más RAM.

(Por si no lo sabeis, un 'jumper' es algo parecido a un selector)



El principal problema para la fabricación del Moonsound es que YAMAHA prefiere a los PCeros como clientes ya que son grandes consumidores, y envian los chips OPL 4 (usados en la fabricación de una de las tantas SOUND BLASTER -y otras targetas-) a estos antes que a Sunrise, que ni siquiera es una compañia, sino una fundación.

Sobre el Graphics 9000 nos dijeron que ya consta de un Basic para MSX 2, y que no es necesario poseer un Turbo R para poder manejarlo.



Sobre el Músic Module, descubrimos el método para quitarle la ROM tan poco original que lleva dentro. Solo es necesario coger un cuchillo o algo fino y hacer palanca para quitar un chip. Ni siquiera hay que desoldar nada. Se trata del chip D27256D que pone PGM@21V 8552KD068 y est puesto mediante un zócalo. Una vez hecho esto, os podeis hacer un llavero con el chip... y olvidaros de pulsar ESC al encender el ordenador. La verdad es que vale la pena desacerse de esta ROM.

Martial nos dijo que él es el que hace los kits para Turbo R de 1Mb internos para Sunrise, y que también hace kits para ampliar la memoria del Music Module. La instalación de este £ltimo no es demasiado complicada, ya que se trata solo de quitar el chip de memoria y en su lugar meter un zócalo.

Después hay que introducir el Kit en el zócalo y soldar dos cables de un chip
a otro.

El interface de scanner de PC para MSX de MSX LINK cuesta 50 libras (aprox. 9.300 pts). Con el pueden usarse los scanners de mano para PC con un conector de 8 pins mini DIN. El software incluido es para MSX 2 y incluye drivers para diferentes impresoras. Las imagenes se 'escanean' en screen 6.

La produccion por parte de Sunrise Swiss del interface ATA IDE del cual os informamos en el pasado número aun no ha empezado, y por lo que sabemos no lo harán hasta terminar con los MoonSound.

Se incrementan los rumores de un nuevo modelo de MSX en Brasil.



Según comentan los redactores de MSX ICM se trataria de un MSX con las siguientes características: Z-80 de 4'8 a 16 MHz; Chip de video V9958 (MSX 2+) con posibilidad de conectar una targeta de video de 24 bits; RAM de 256 Kb; Interface SCSI y disketera de 1'44 MB (3 1/2) o 5 1/4.



El club holandes UMF (United MSX Force) están actualmente trabajando en ROM (Read Only Magazine), diskmagazine del cual ya han sacado 2 números. Para que os hagais una idea, en el ROM #2 se incluyé un MOD PLAYER de 8 canales para MoonSound con selectores gráficos (MSX 2). Y por si fuera poco, la musica del diskmagazine está compuesta por WOLF! (el mismo que nos sorprendió con el MB Muzax #3...). Os seguiremos informando tan pronto como tengamos más noticias.

Para todos aquellos que tengais el FRAY versión Turbo R, deciros que la primera frase que dice FRAY es: ´Il TENKI´, usease:´hace buen tiempo´...



NOPTICIAS

Desde que pudimos apreciar el buen trabajo que realizan los miembros de **NOP** con la demo *UNKNOWN REALITY*, intentamos seguirles el rastro y averiguar cual será su próxima producción.

Si lo recordais, en el último número os informamos acerca de un proyecto sobre un GRAN juego de unos 10 discos, el cual estaban 'estudiando'. Sobre esta información, junto a todo lo que correspondía al *'NOPTICIARIO'* he de deciros que pertenecía a una hoja informativa que recibimos del propio grupo, titulada *NOP TODAY*, la cual traducimos directamente al castellano.



Pues bien, volviendo al juego, parece ser que por el momento (y posiblemente de forma definitiva), han parado con la producción de este, ya que ahora se dedican a un nuevo proyecto: otro juego, mezcla de acción y puzle llamado (The Incredible) ***Micro Mirror Men*** (MMM), algo así como los hombres micro espejos (?).

Según nos han informado, el juego en cuestión tendrá una ligera semejanza al super conocido Lemmings. La historia será contada a través de varias demos (la intro demo, la demo del final y algunas demos durante el juego).

Contará con música para MSX AUDIO (con 256 Kb opcionales), MSX MUSIC, o (¡tachán!) también para **MoonSound**, que al igual que en U.R. estarán compuestas por **COMPJOETANIA** (segunda razón para hacerse con este juego; la primera es el 'sello' que lo respalda).

El juego podrá ser controlado a través del ratón, será instalable en disco duro y funcionará en los MSX-2, 2+ o Turbo R con, al menos, 256 Kb de RAM.

En cuanto a los gráficos, serán en screen 7, aunque usarán más de 16 colores simultáneos en pantalla. NOP está trabajando junto a un nuevo grafista (EREF), quien no solo diseña los gráficos, sino que también realiza la parte pricipal de la demo digitalizada y escribió la historia.

Este juego aún no está acabado, por lo que puede haber pequeños cambios respecto a lo que os contamos. Por último, se desconoce el número de discos que ocupará al igual que no hay fijado un precio, pero esperan presentarlo en la feria de Zandvoort (Octubre'95).

N.O.P.

MSX software

MESXES NEWS

Esta sección será intermitente: aparecerá en SD MESXES cuando debamos informaros sobre cualquier asunto relacionado con el club.

Como todos sabeis SD MESXES es, por ahora, la revista más barata dedicada al MSX en el ámbito nacional. 250 pesetas son poco más de lo que cuesta la elaboración de un ejemplar (fotocópias, fotos, gastos de envio, mantener correspondencia con el extranjero, etc...). Todo esto nos da un beneficio tan pequeño que no tenemos apenas presupuesto para elaborar el siguiente número, y cada vez tenemos que aportar más dinero para sacar un nuevo ejemplar.

Todo esto os lo cuento para, de alguna forma, justificar la subida de precio de la revista 100 pts como mínimo. Digo 'como mínmimo' ya que os ofrecemos una encuesta en la que proponemos varios cambios que podrian incluirse a la revista, los cuales encarecerian aun más su coste.

Con esta subida podremos ofreceros con mayor seguridad todo lo que os hemos ofrecido hasta ahora. Debeis tener en cuenta, que cuando fijamos el precio en 250 pts no contábamos con ofrecer ejemplares de 56 páginas (como el nº #3), lo cual incluye más fotos, más fotocopias, y más trabajo. De todas formas, seguiremos ofreciendos la posibilidad de subscribiros, de forma que os salga un poco más barato.

La subida de precio, junto con las mejoras que más se voten, se empezarán a notar a partir del próximo número (#5). Este número (al igual que el #3 será presentado en la VIII Reunión de Usuarios en Barcelona (aproximadamente a mediados de Octubre). Esto significa que los que querais votar por alguna de las sugerencias de la encuesta debeis enviarla lo antes posible, ya que, si no, no nos dará tiempo a prepararlas.

Otra cosa que hemos establecido es la publicidad de la revista. A partir de ahora se publicará un SD MESXES coincidiendo con cada Reunión de Usuarios en Barcelona, y uno intermedio. de esta forma se publicarán 'solo' cuatro números por año, pero considerando el grosor de los SD MESXES creo que es mejor

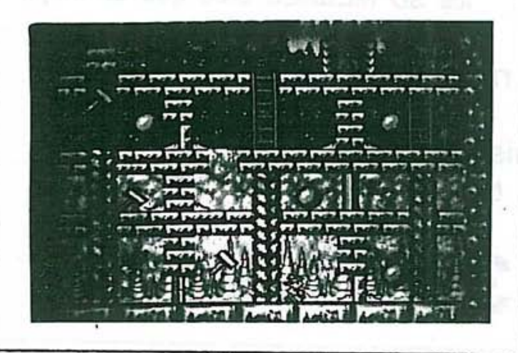
A partir de ahora podeis usar nuestra cuenta corriente de la caja postal para ingresar el dinero de los próximos SD MESXES. Recordad que debeis enviarnos una fotocopia del resguardo que os den en la caja postal. El número es el siguiente:

29-91.392.819

así que no publicar uno al més con la mitad de páginas (y por tanto la mitad, o más, de contenido)



Bueno, pero ¿que pasa con las subscripciones? Pues de momento, como tampoco hay muchas subscripciones lo dejaremos estar. Esto significa que ya NO podeis subscribiros a SD MESXES, principalmente porque no hemos 'fijado' aun el precio de la revista, aunque podreis seguir haciendolo a partir del número 5 con el nuevo precio. Todos aquellos que ya tengan una subscripción pagada seguirán recibiendo el SD MESXES hasta que se les acabe, pero los que la hayan hecho a partir del nº 4 deberan actualizar su 'estado'...



Una de las razones por las que subimos el precio de la revista en 100 pts es porque si la subnieramos 25 pts nos veriamos obligados a subirla en el número #6 25 pts más, y luego 50 más,... De esta forma solo subimos el precio una vez, y si lo volvemos a hacer, será dentro de mucho.

Esperamos que entendais esta repentina subida, pero para nosotros es imprescindible que la gente adquiera nuestra revista, y parece ser que el hecho de que sea barata no basta para atraer la atención, por lo tanto, intentaremos atraer por la calidad, y eso significa '$$'. Espero que tenga mejores resultados y que podamos seguir con vosotros mucho más.



CONCLUSION

Esta vez cerramos la edición del SD MESXES con cierto retraso... A decir verdad, este número debería estar en vuestras manos desde principios de Agosto, aunque ciertos problemas (algunos tecnicos y otros humanos), nos han impedido sacarlo a tiempo. Además, ya es casi una norma general que todos los fanzines salgan con retraso, ¿no?

Esta vez el problema ha sido la maquetación, ya que la mayoría de los artículos estaban a punto para principios de mes, pero nos ha faltado tiempo para componerlo todo... (la excusa cuela, ¿no?).

Para el próximo número queda pendiene el comentario del S.M. #17, y puede que también el del #18 (si ha salido). Ya es seguro el comentario de AKIN para el SD MESXES #5, (si descontamos la posibilidad de que la vida extraterrestre se interese por la vida de cuatro mesxesianos mallorquines y nos lleven a un planeta en el que no existan computadoras ni videojuegos, y mucho menos un sistema japonés medio abandonado por la sociedad occidental que triunfe entre sus pobladores a pesar de su escasa competitividad con el resto del mercado interplanetario, lo cual nos obligaría a posponer dicho comentario para el lejano SD #6... -qué mareo-). Otra cosa que os prepararemos será un amplio repaso a revistas y diskmagazines nacionales y Europeos, ya que esperamos recibir algunas publicaciones más, aparte de las que ya os hemos comentado en este número; entre ellas las holandesas ROM (Read Only Magazine), XSW Magazine y DISK, las tres de origen holandés. Además, esperamos disponer ya de nuestros propios MoonSounds (recemos por ello), con lo cual os ofreceremos nuestras primeras impresiones sobre esta maravilla.

Os recuerdo que el próximo número será presentado en la VIII Reunión de Usuarios de Barcelona, donde podreis ver las mejoras de la revista junto a la ya citada subida de precio...

Esperamos veros a todos allí (aunque no todos nosotros estaremos) y sobre todo esperamos ver a más gente, con más ganas y más entusiasmo. Queremos que se note que estamos vivos... ya sabeis, MSX STILL ALIVE, ¿lo dudais?...

¡Hasta los mismísimos!



NO PIERDAS MAS TIEMPO!!!



CONSIGUE AHORA
LOS NUMEROS ATRASADOS

POR 300 PTS!!!!